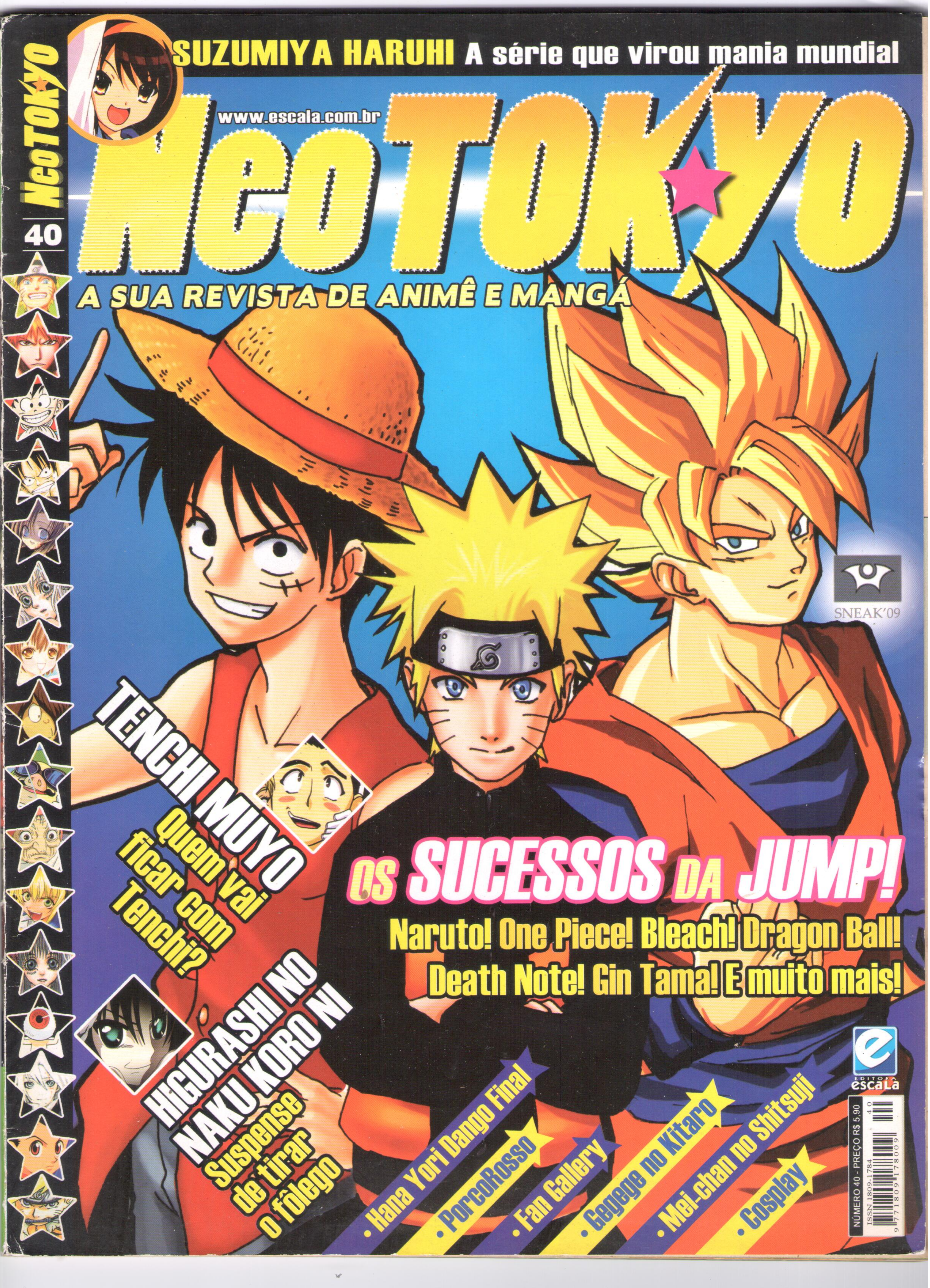
SUZUMIYA HARUHI A série que virou mania mundial

www.escala.com.br

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ



TENCHI MUYO

Quem vai ficar com Tenchi?

HIGURASHI NO NAKU KORO NI

Suspense de tirar o fôlego

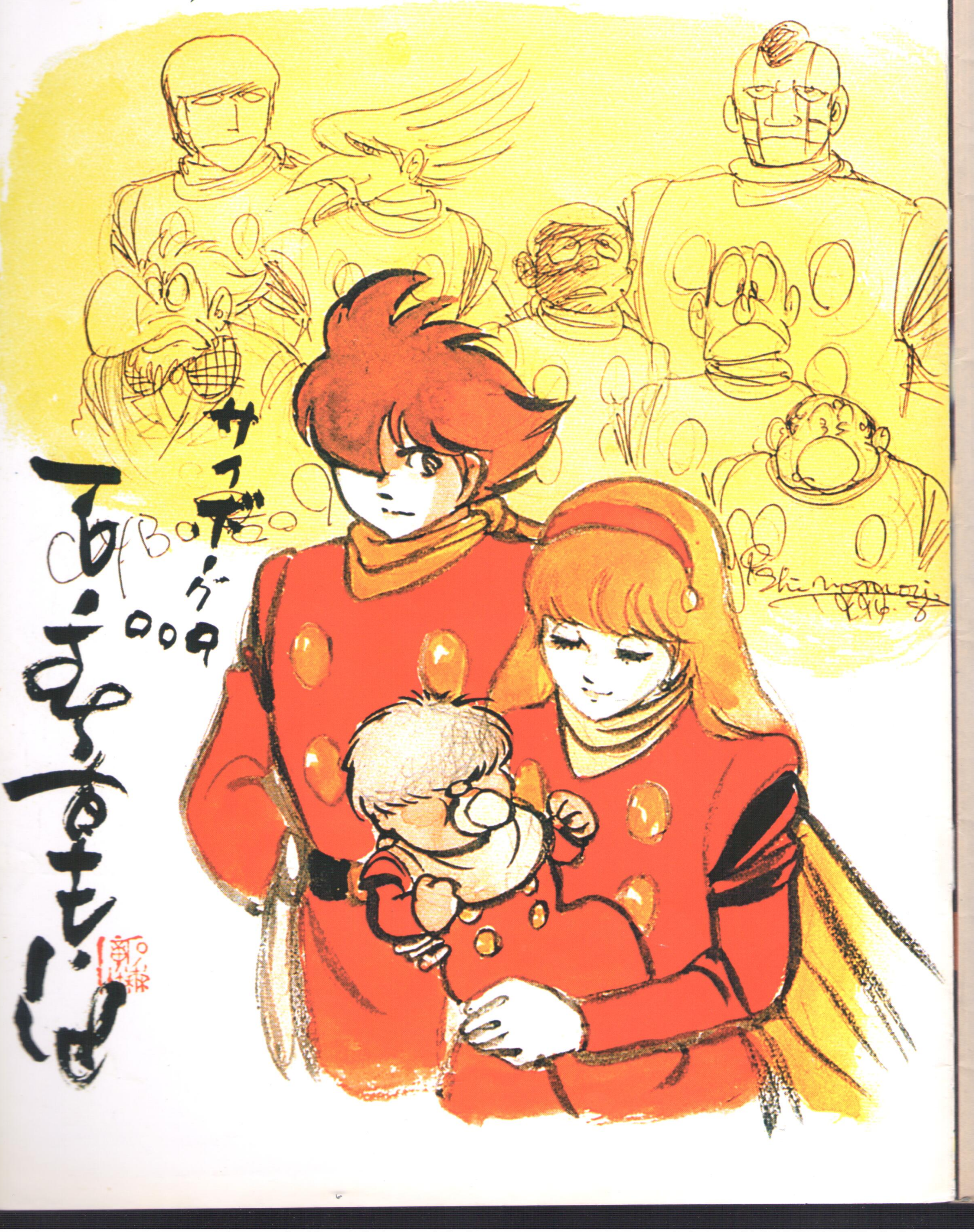
OS SUCESSOS DA JUMP!

Naruto! One Piece! Bleach! Dragon Ball! Death Note! Gin Tama! E muito mais!

- Hana Yori Dango Final
- PorcoRosso
- Fan Gallery
- Gegege no Kitaro
- Mei-chan no Shitsuji
- Cosplay

EDITORA escaLa
NÚMERO 40 - PREÇO R$ 5,90
ISSN 1809-1784
9 771809 178009 40

NeoTOKYO


サイボーグ009
CYBORG
石ノ森章太郎
Ishinomori '96.8

Você é o mestre!

Mais um mês se passou e estamos juntos novamente em um novo número da NT. Novamente, a galera da redação agradece aos diversos emails, cartas e mensagens em nossa comunidade no Orkut. O agradecimento vale não apenas para os elogios, besteirinhas diversas ou dicas, mas também para as críticas que chegam, pois com elas podemos analisar em que não estamos agradando e que rumo seguir para chegar não à fórmula perfeita (precisamos sempre melhorar), mas ao ponto certo para agradar o maior número possível de leitores. Por isso, continuem entrando em contato com a gente, viu?

Agora, falando deste número da NT, preparamos uma matéria bem bacana sobre os principais sucessos da Jump, que, como a grande maioria deve saber, é o lar de sucessos como Naruto, Bleach, Death Note, Slam Dunk e Dragon Ball, entre tantos outros sucessos.

Tem ainda Tenchi Muyo, as novidades Higurashi no Naku Koro ni e Suzumiya Haruhi (que é simplesmente demais), além de nossas tradicionais resenhas e seções fixas como seriados e músicas japonesas que o pessoal adora acompanhar. Lembrando que nesta edição temos a estreia de novas seções! Espero que gostem.

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca
Editor Responsável
junior@animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!

AKIRA
AKIRA foi uma das obras mais representativas do cinema japonês de todos os tempos. Os paradoxos dessa obra a fazem densa e leve, sombria e sublime, sendo, não restam dúvidas, um dos melhores filmes de animação da História. Saiba por quê. **NT 39!**

NARUTO
Os Três Ninjas Lendários: Conheçam um pouco sobre Jiraya, Tsunade e Orochimaru, os famosos sannins da Vila da Folha, os ninjas que são os mais indicados para serem Hokage e que estão completamente ligados aos personagens Naruto, Sasuke e Sakura! Na **NT 39**!

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
▸**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

■ Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!

■ Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Transportai um punhado de terra todos os dias e fareis uma montanha." Confúcio

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Número 40, ISSN 1809-1784

EDITORA ESCALA
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:** Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes e Rosana Ascenção **Revisão:** Mariana Gois

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br - Paulo Sérgio de Moraes, Jussara Santos de Sousa e Adriana Siqueira Leal (tráfego) Fax: +55 (11) 3855-2132

COMUNICAÇÃO: Patricia Filgueira **Assessora de imprensa:** Júlia Furquim

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643 atendimento@escala.com.br

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA.

Filiada à

ANER
www.aner.org.br

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista Neo Tokyo é impressa com emissão zero de poluentes.
OCEANO

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.

Nós temos uma ótima impressão do futuro

Atendimento ao leitor

Para informações, sugestões, elogios ou reclamações, o atendimento ao leitor esta disponível de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: atendimento@escala.com.br

Edições Anteriores

Adquira as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (sujeito à disponibilidade de estoque).
Telefone: (11) 3855-1000
Site: www.escala.com.br

Assinaturas

Assine as revistas da Editora Escala e receba os exemplares com toda comodidade, em seu endereço.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: assinatura@escala.com.br
Site: www.assineescala.com.br
(consulte os títulos disponíveis)

Trabalhe na Escala

Preencha o formulário no site:
www.escala.com.br/cv.asp

EDITORA escala
Presente em sua vida

NeoTOKYO

Fale com a redação

Contato direto com a redação da revista para que você nos envie sugestões e comentários.
Telefone: (11) 3951-5029
Endereço:
R. Antonio Vera Cruz, 454
Casa Verde Cep: 02555-010
São Paulo - SP
E-mail:
estudio@operagraphica.com.br

Para anunciar

Telefone: (11) 3855-2116
E-mail: publicidade@escala.com.br

índice

12

Os Sucessos da Jump!

Desde sua criação, a Shonen Jump publicou dezenas de mangás que se tornariam sucesso mundo afora. Confira algum dos mais famosos!

50 - SUZUMIYA HARUHI

Mais do que um animê nonsense, Suzumiya Haruhi é uma série muito premiada no Japão, com fãs ardorosos pelo mundo e possui alicerces muito mais profundos do que se imagina.

36 - TENCHI MUYO

João amava Teresa que amava Raimundo que amava Maria que amava Joaquim que amava Lili que não amava ninguém. Com certeza esse famoso poema do Drummond não pode ser relacionado com uma das maiores histórias de comédia romântica do mundo. Afinal, Ryoko amava Tenchi... Aeka também amava Tenchi. Sasami amava Tenchi, Washu ama Tenchi, Mihoshi ama Tenchi que não amava ninguém. Tenchi apenas queria voltar a ter sua vida tranquilinha no interior do Japão.

26 - HIGURASHI NO NAKU KORO NI

Numa vila rural, pacata e interiorana de aproximadamente 2000 habitantes, acontece todo ano, um festival chamado Watanagashi. Nele as pessoas agradecem e cultuam o deus local Oyashiro-sama. No ano de 1983, o garoto Maebara Keichi acaba de se mudar da cidade para esse vilarejo. Hinamizawa é o nome desse local, envolvido por um estranho ar de mistério. Antes de Keichi chegar, uma série de assassinatos esteve acontecendo nos últimos quatro anos, todos eles coincidindo com o Watanagashi.

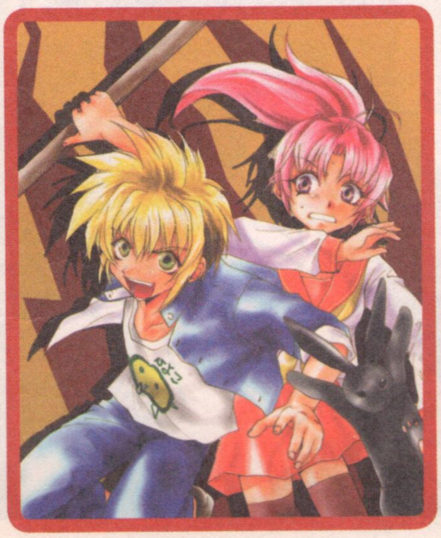
44 - Doors of Chaos: Bate-Papo
20 - Entrevista: O Castelo Animado
34 - Porco Rosso
48 - Mei-chan no Shitsuji
06 – Caixa Postal
08 – Fan Gallery
10 – Mural
60 – Coleção
61 – Model Sheet
62 – Curiosidades
64 – Ensino Básico NT
66 – Mural
67 – Play (Letra)
68 – Play
70 – Live Action
72 – Cosplay
76 – Fanfic/Conto
78 – SHOP
80 – Nippon
82 – Ronins

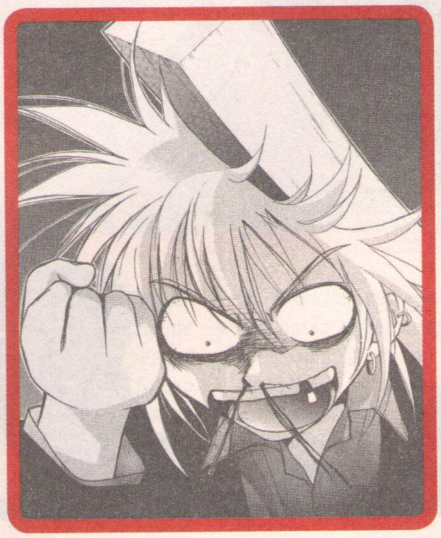
Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

Divulgação

Anime Pró *Insider*

Kanpai! é o novo mangá da NewPOP





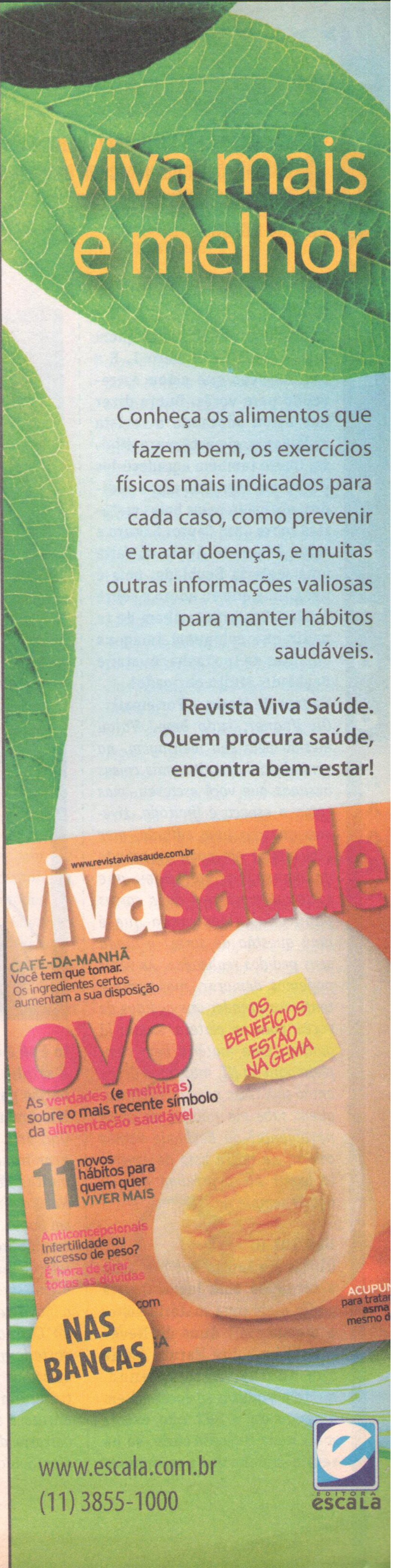
Cansado daqueles mangás sérios e com traços pesados? Que tal pegar algo mais leve e divertido para ler? Em Kanpai! ("Kimi to Unaji ni Kanpai" no original, algo como "Um brinde à sua nuca" em português) conhecemos Shintaro Yamada que sonha em ter sua licença de caçador de demônios, mas a coisa complica quando ele se apaixona... pela nuca da garota chamada Nao.

Com todo o bom humor e com pitadas de ação e romance, esse mangá é da autora Maki Murakami. Para quem não associou o nome à pessoa, Maki é a mangaká de Gravitation, publicado no Brasil pela Editora JBC. Mas, ao contrário da obra anterior da autora, dessa vez não temos polêmicas de casais yaoi, apenas uma boa e velha comédia, como Maki sabe muito bem fazer. O traço evoluiu muito se comparado à Gravitation, e é uma ótima pedida para quem quer ver o avanço da desenhista.

O mangá, de dois volumes, será publicado este ano pela NewPOP Editora. A negociação do mangá foi diretamente com a Gentosha, e logo, logo os brasileiros poderão se divertir com as aventuras de Shintaro atrás da nuca da garota mais narcisista do colégio. Em breve noticiaremos a data de lançamento.

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602


www.revistavivasaude.com.br
viva saúde
CAFÉ-DA-MANHÃ
Você tem que tomar.
Os ingredientes certos aumentam a sua disposição
OVO
As verdades (e mentiras) sobre o mais recente símbolo da alimentação saudável
OS BENEFÍCIOS ESTÃO NA GEMA
11 novos hábitos para quem quer VIVER MAIS
Anticoncepcionais
Infertilidade ou excesso de peso?
É hora de tirar todas as dúvidas
ACUPUN
NAS BANCAS

Viva mais e melhor

Conheça os alimentos que fazem bem, os exercícios físicos mais indicados para cada caso, como prevenir e tratar doenças, e muitas outras informações valiosas para manter hábitos saudáveis.

Revista Viva Saúde. Quem procura saúde, encontra bem-estar!

www.escala.com.br
(11) 3855-1000

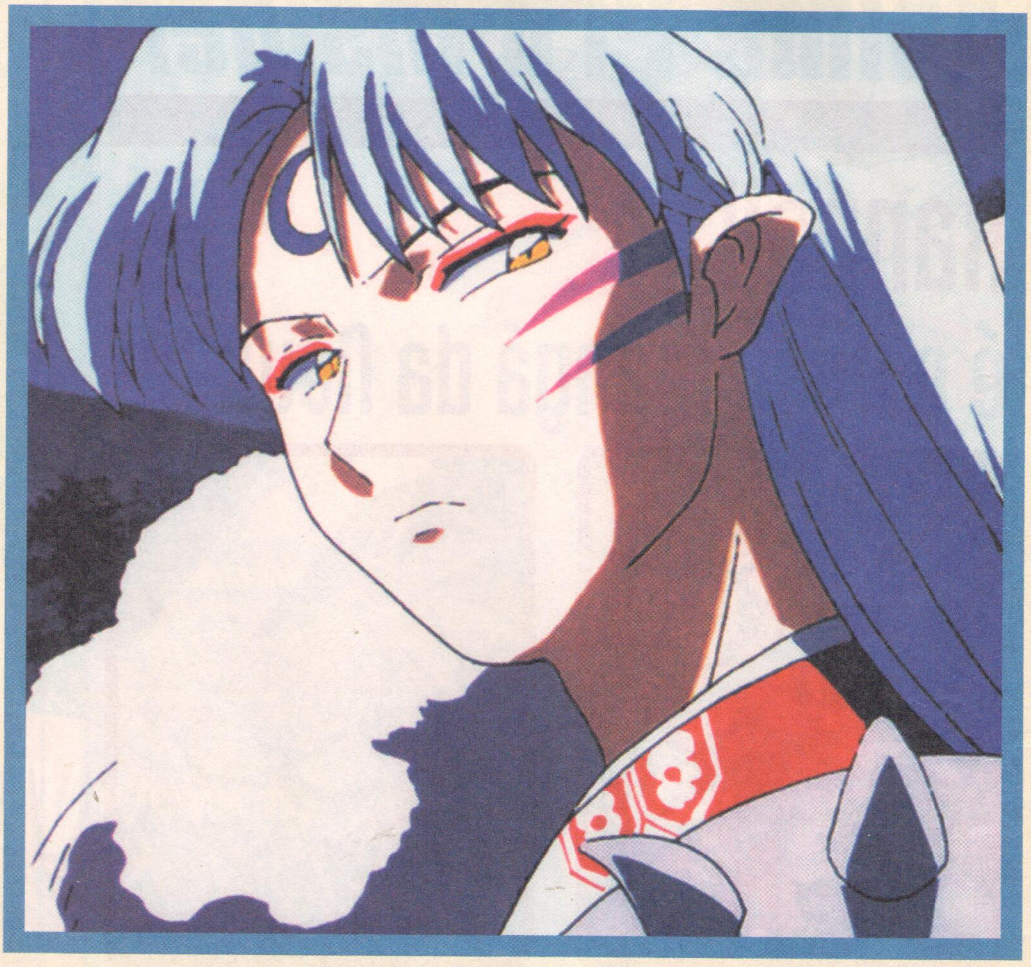
Editora Escala

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br



FÃ NÚMERO 1

E aí, galera da NT, aqui quem fala é o seu fã número 1. É a segunda vez que estou escrevendo para vocês. Quero dizer que estou adorando a revista cada vez +, ela está maravilhosa. Quero também agradecê-los por terem atendido meus pedidos, obrigado pelas belas matérias sobre Card Captor Sakura e sobre Digimon. Agora só falta uma matéria Beyblade, pois é um animê que eu adoro e sobre Avatar. Gostaria tambem de te pedir que coloquem imagens gigantes de InuYasha, Avatar e Beyblade. Muito obrigado!

Vagner de Matos – Por email

Oi, Vagner, tudo bem? Valeu mesmo pela sua mensagem, na verdade tinha muito mais coisas bacanas que você escreveu, mas como o espaço é limitado, tivemos que dar uma editada, mas sem alterar em nada o contexto da mensagem, né? Bom, que sorte que você tem duas cartas publicadas (mostrando que é uma questão de sorte) e ainda seus pedidos realizados. Às vezes podemos demorar, mas sempre tentamos atender aos pedidos de vocês, pode ter certeza. Avatar já ganhou uma matéria bem completa aqui na NT, mas como desde então saiu coisa nova relacionada, quem sabe ela não dê as caras novamente? Já Beyblade vamos colocar na nossa lista de espera, tá legal? Até a próxima e fique ligado sempre na NT!

NEO TOKYO

Oi!!! Amo muito a NT e acho o conteúdo bem legal. Queria pedir mais uma matéria sobre o mangá "Mil Anos de Neve" e também sobre Naruto (série que adoro). Aproveitando, quero perguntar se vocês sabem a razão de o SBT não exibir mais nada novo da série, só há reprises. Acho que por enquanto é só e espero que publiquem a minha mensagem, viu? Um beijão para todos!

Iris Amanda Accica Rivero

Olá, Iris, primeiramente, pode ficar tranquila que vamos trazer muitas matérias bacanas sobre Naruto ainda, como a série ainda sai por lá, material e novos assuntos não irão acabar tão cedo. Em relação a novos episódios no SBT, a emissora está aguardando que a nova temporada seja exibida no Cartoon Network, para que posteriormente eles possam exibir episódios novos, mas pode ficar tranquila que a audiência de Naruto é tão boa que o SBT não deixaria de adquirir mais episódios. Sobre Mil Anos de Neve, muitos leitores gostaram da resenha e estão pedindo algo mais completo, quem sabe? Vamos aguardar!

ALEGRIA

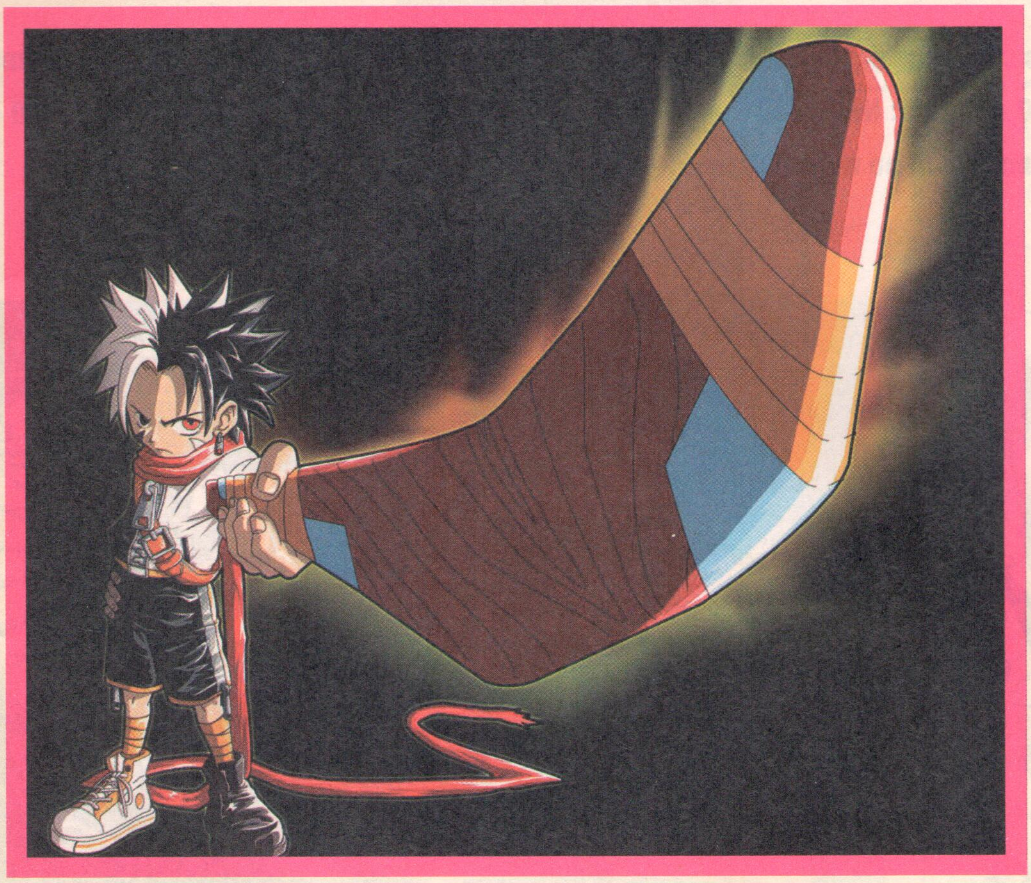
Caraca! Eu mal comecei a ler a revista e já estou amando. Tem muita coisa bacana e pode ter certeza de que vocês já ganharam uma nova fã. O melhor é que uma vez minha amiga me deu uns pôsteres da NT – muito lindos por sinal – e eu nem tinha me tocado de onde tinha vindo... Aí, esses dias fui à banca, onde encontrei a edição 36 e gritei e pulei de felicidade. Afinal, meu quarto já precisava de uma nova cara. Muito obrigada e qualquer coisa eu mando outro e-mail, ok?

Helora Schlegel Bello Silva – Peruíbe/SP

Oi, Helora, ficamos contentes em saber que conseguimos trazer mais uma pessoa pra nossa equipe. Como comentamos em outras oportunidades, é muito bom saber que estamos conseguindo manter os leitores e atrair aos poucos os novos leitores também, que por alguma razão não conheciam a Neo Tokyo. Mas faça um favor, viu, vista a camisa e divulgue sempre a NT para os conhecidos.

666 SATAN

Olá, meu nome é Lionel (pode me chamar de Kurai ^^), moro em Campo Grande e tenho algu-



mas críticas e pedidos a fazer. Bom, faz alguns meses que eu pedi uma matéria sobre o mangá 666 Satan e vocês me responderam falando que estavam preparando uma matéria especial sobre o mangá. Primeiramente obrigado por terem dito que já estavam fazendo uma matéria especial. Eu estou escrevendo de novo para relembrar sobre a matéria. Também não estou gostando das capas de Naruto (eu sei que tem muitas "crianças" que gostam, mas é apenas minha opinião) e gostaria de uma capa com 666 Satan (pra variar, o que acham?). Muito obrigado e continuem com esse belo trabalho, e coloquem meu e-mail para que eu possa me corresponder com fãs de 666 Satan.

Lionel Auicune – Campo Grande/MS - lionel_suicune@hotmail.com

Oi, Lionel, a respeito das capas de Naruto, já explicamos diversas vezes que na capa precisamos trabalhar com séries de maior populariedade. Em função disso, pelo menos por enquanto não podemos prometer que sua série preferida será tema pincipal de uma capa, mas vamos pensar positivo, quem sabe num futuro 666 Satan não vire uma febre no Brasil? Ainda sobre isso, pedimos desculpa por essa demora, mas, como já explicamos, a lista de espera de matérias é muito grande, há textos que podem demorar um pouco para serem publicados, pois sempre tentamos atender à demanda. Mas pode ficar tranquilo que sua matéria será publicada.

COMENTÁRIOS NEO TOKYO

Olá, caro Junior Fonseca. Eu estou lhe escrevendo porque acompanho já faz muito tempo seu trabalho desde outras revistas, como a Anime>DO, e estou adorando a Neo Tokyo (e triste por sua saída da ADO). Quero lhe parabenizá-lo pelo excelente desempenho seu e da equipe por trazer esse ótimo material, todos os meses. Bom, é só isso cara! Até mais...

Leandro Ferreira da Silva – Por email

Oi, Leandro, sua mensagem deixou nosso editor muito contente, alías, não só ele como todos que trabalham na equipe. Como ele sempre diz, é impossível a NT ser perfeita, pois, se fosse assim, não poderíamos melhorar. Nossa intenção é a cada edição trazer algo diferente, melhor um pouco, para sempre surpreender nossos amigos leitores.

UMA SUGESTÃO PARA MAIS DIVERSÃO

Olá, galerinha da NT, queria pedir que vocês criassem um concurso de desenhos, onde os melhores aparecessem na revista. Quem sabe a galera que lê a NT não goste de um concurso assim? Ah, e é uma chance a mais pra pessoas que têm talento mostrarem o seu trabalho.

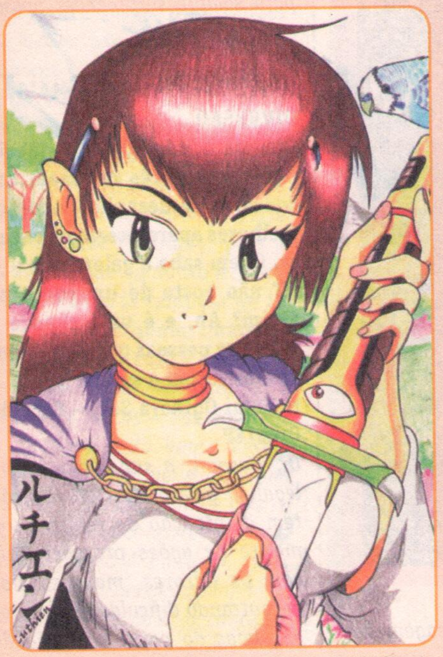
Nozomi Ogihara Seki - Osvaldo Cruz/SP

Oi, Nozomi, a sua ideia é bem legal, a galera aqui da redação tem a intenção de realizar um monte de ações promocionais com os leitores, mas estamos encontrando dificuldades de tirar as ideias do papel pois não dá pra fazer qualquer coisa, é preciso haver toda uma organização bacana, parcerias, entre outras coisas. Mas por enquanto, você e outros desenhistas podem enviar seus trabalhos para serem publicados na seção FAN GALLERY.

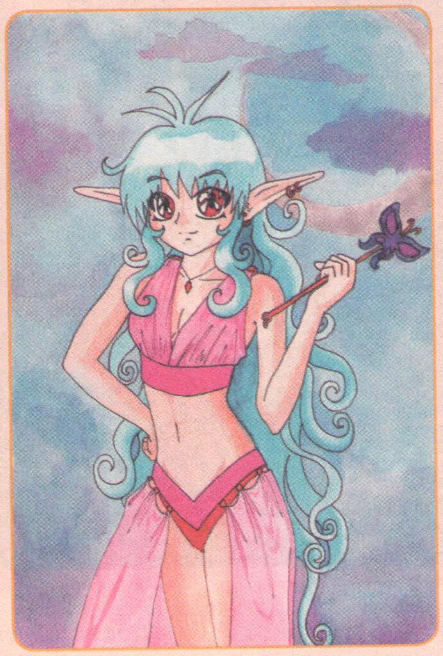
No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

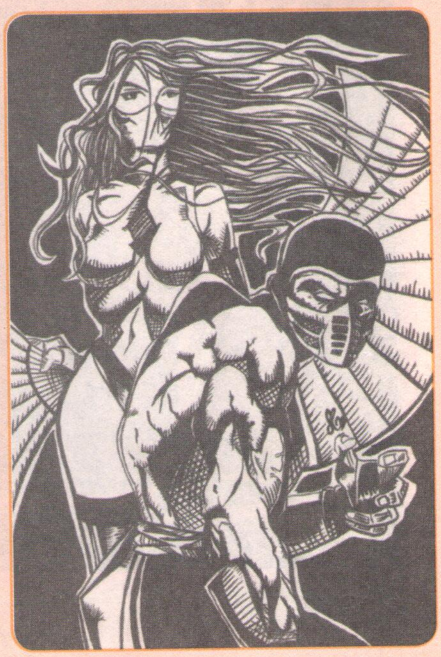
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



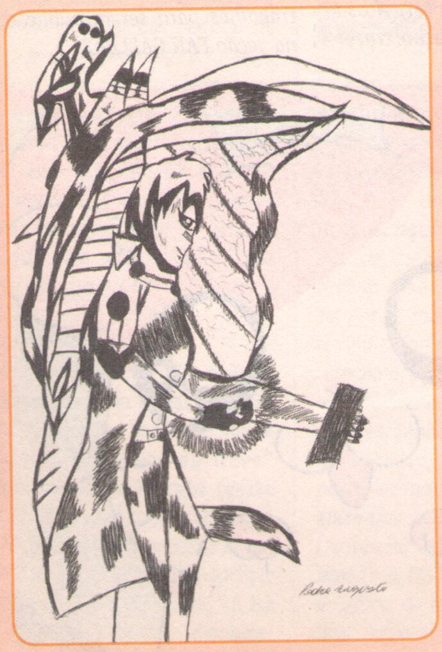
Clayton Tavares de Alencar



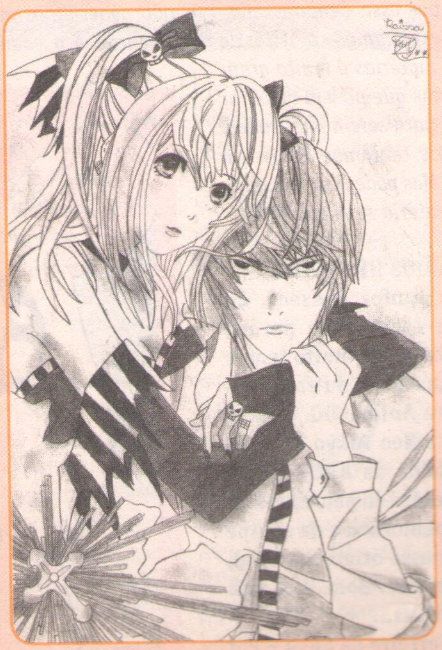
Fer Chan



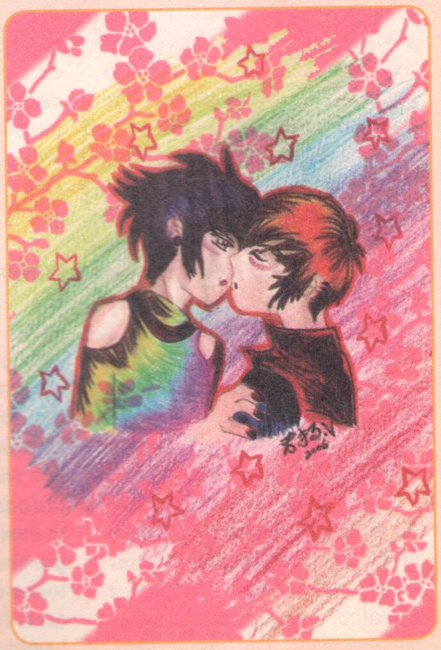
Heloisa S. Flores



Pedro Augusto Martins Graciano



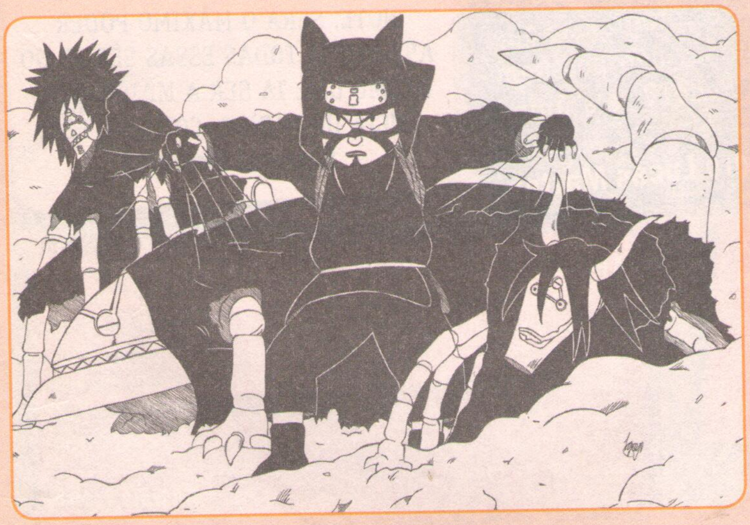
Raissa Martins Idalgo e Silva



Victor Hugo

Marcus Vinicius Pontes Sotter

Mariana Angelo

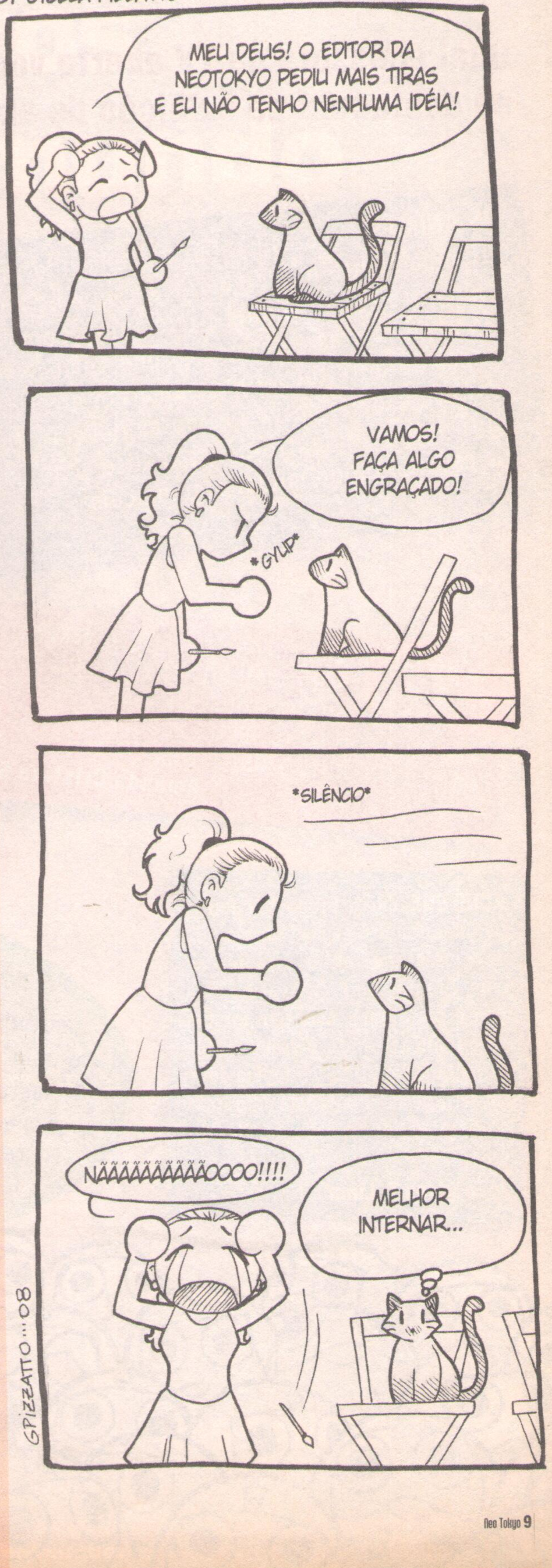


Igor Azevedo

Tahiane

KELLY
EM
"BLOQUEIO CRIATIVO"

BY GISELA PIZZATTO


MEU DEUS! O EDITOR DA NEOTOKYO PEDIU MAIS TIRAS E EU NÃO TENHO NENHUMA IDÉIA!
VAMOS! FAÇA ALGO ENGRAÇADO!
GYUP
SILÊNCIO
NÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃOOOO!!!!
MELHOR INTERNAR...
GPIZZATTO...08

Este espaço é para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Qual emissora da TV aberta você acredita que se destacará na exibição de animês em 2009?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Você gostaria que os mangás fossem lançados para celulares no Brasil?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

OS ANIMÊS no Brasil estão enfrentando uma situação bem difícil, principalmente na TV aberta, em que os horários são disputados e o que interessa é vender patrocínios. Como a programação infantil não atrai muitas empresas, o que vemos são programas chatos de vendas durante toda a programação, além daqueles programas que possuem cadeira cativa, como as novelas. Os animês não possuem muito espaço e dentro dessa análise acho que a RedeTV! é a única que está tentando mudar alguma coisa.

André Lucas Mattos

O SBT EXIBE NARUTO E ONE PIECE E, SE FOREM ESPERTOS, PODIAM PEGAR TAMBÉM BLEACH E DEATH NOTE. SERÁ O MÁXIMO PODER ASSISTIR A TODAS ESSAS SÉRIES NO MESMO DIA. IA SER A MAIOR AUDIÊNCIA DO MUNDO, COM CERTEZA!

Samural Meireles

ACHO QUE A REDE GLOBO DEVE INVESTIR MAIS EM ANIMÊS ESSE ANO, PRINCIPALMENTE COM DRAGON BALL Z. O PROBLEMA É QUE, TIRANDO ISSO, O CANAL NÃO POSSUI MUITAS SÉRIES POPULARES PARA BRIGAR COM NARUTO E ONE PIECE.

Amanda Cristina Souto

A REDETV! é um canal que aos poucos está mudando seu foco para o público mais jovem e percebeu que os animês podem ter um bom apelo entre esse puúlico. Há pouco tempo, a emissora adquiriu um monte de seriados e, no caso dos animês, vem obtendo muito sucesso com a inclusão de Pokémon em sua grade regular. Vamos torcer para que outras séries como Full Metal Alchemist, Hunter X Hunter e Super Campeões retornem ao canal em breve.

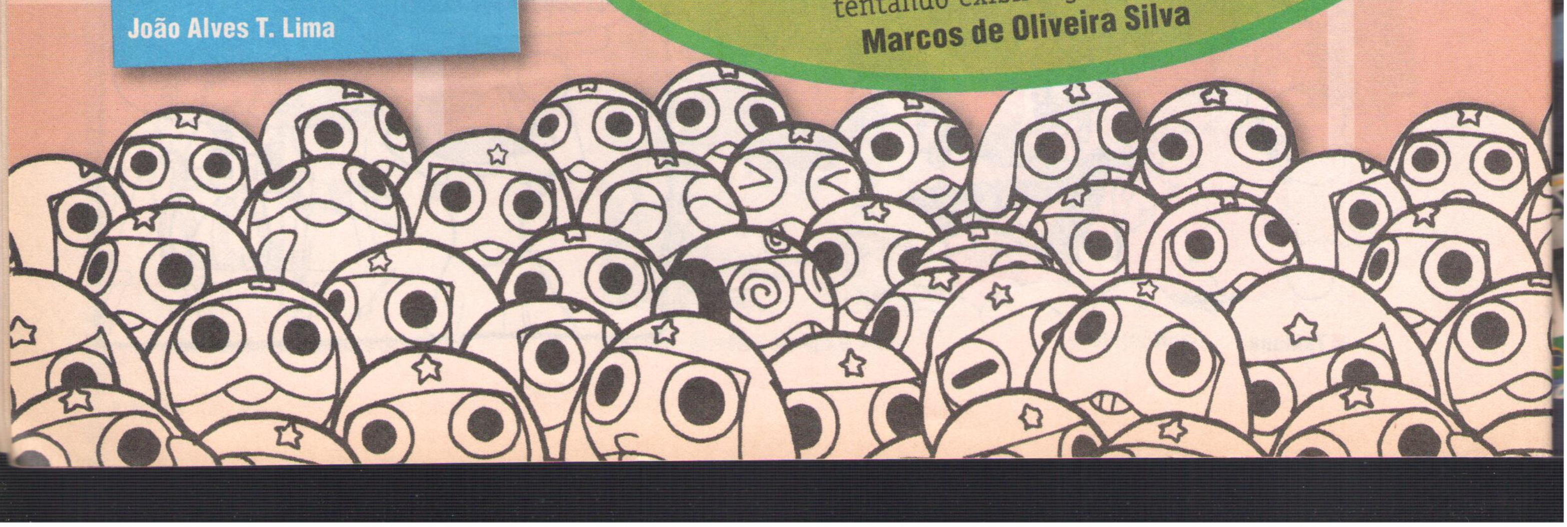
Andréia Freire

ACHO QUE a Rede Globo que andou perdendo muito espaço para o SBT deve esse ano tentar uma reação com Dragon Ball Z, Avatar (que não é um animê, mas tem muitas semelhanças) e até mesmo Yu-Gi-Oh! e Digimon. O SBT também deve investir pesado, pois está adorando a ótima audiência dada por Naruto e One Piece.

João Alves T. Lima

PARA SER BEM SINCERO acho que nenhuma emissora irá se destacar quando o assunto são os animês. Os horários disponíveis são horríveis e quando uma série chega para ser exibida por aqui, o que vemos são materiais totalmente editáveis e emissoras exibindo as séries sem comopromisso, mudando horários ou simplesmente tirando as séries do ar. De animês temos apenas o SBT e a RedeTV! tentando exibir alguma coisa.

Marcos de Oliveira Silva



A NISSAN PÕE GASOLINA NA FOGUEIRA
FIT x LIVINA x MERIVA
CAR AND DRIVER
VOYAGE x FIESTA x 207 x RENAULT SYMBOL
16
FORD F-150 x DODGE RAM x CHEVY SILVERADO
Puro-sangue envenenado!
Mustang
SHELBY, GT, FRPP, CDC E V6
OS MELHORES JÁ FABRICADOS
PUNTO T-JET: O PRIMEIRO TE
(E UM TIRA-TEIMA NA PISTA CONTRA GOLF
CAR AND DRIVE
15

A emoção de dirigir todos os carros do mundo

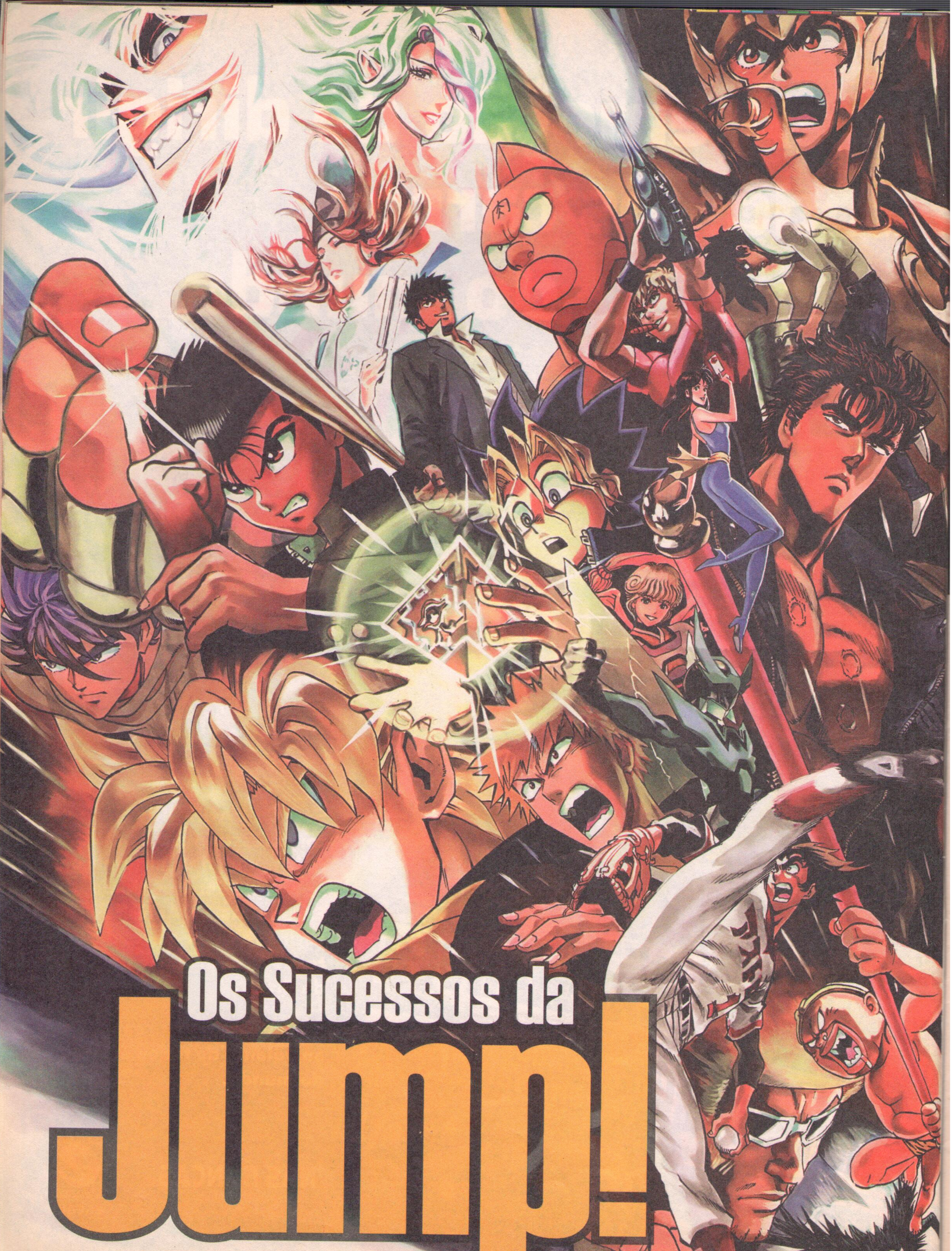
Só a CAR AND DRIVER conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.

Você vai se sentir realmente ao volante de todos os carros do mundo.

NAS BANCAS
pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

CAR AND DRIVER. A revista de automóveis mais vendida do mundo.



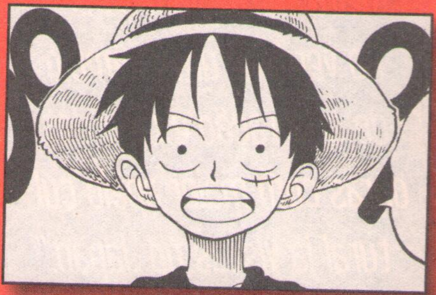
Os Sucessos da Jump!

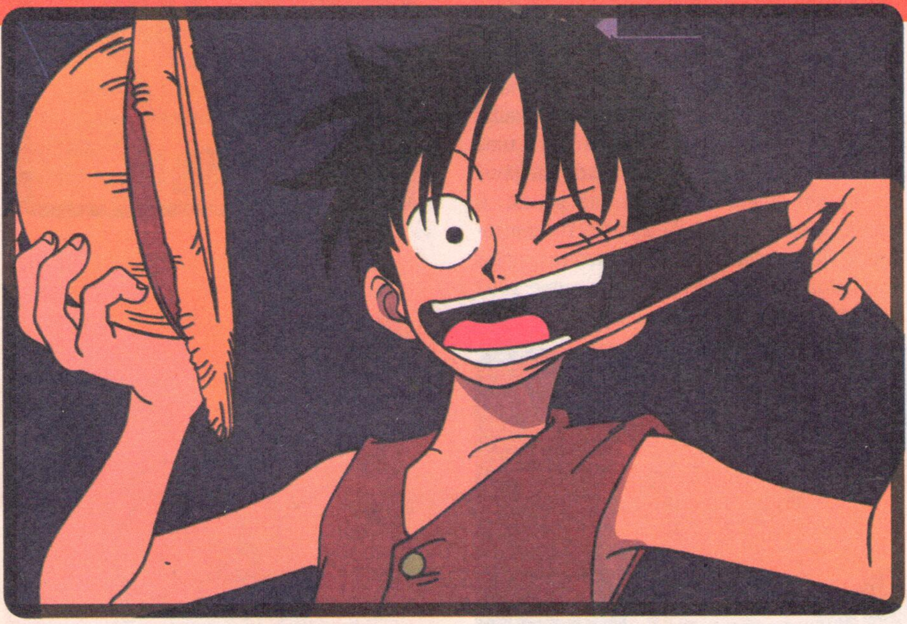
Desde sua criação, a Shonen Jump publicou dezenas de mangás que se tornariam sucesso mundo afora. Confira alguns dos mais famosos!

Por Matheus Peçanha

Sinônimo de sucesso desde seu surgimento, a Weekly Shonen Jump é uma das mais queridas antologias de mangás em circulação no Japão. Surgida no ano de 1968, a revista semanal viu nascer verdadeiras pérolas dos quadrinhos japoneses, que mais tarde ganhariam versões animadas, conquistando de vez o coração do público ao redor do mundo. Alcançando seu auge durante meados da década de 1990 (obviamente por causa do sucesso de hits como Dragon Ball e Slam Dunk), a revista continua com um bom público, tendo tiragem que gira em torno de 2,7 milhões de cópias, número bastante satisfatório para uma época dominada pelo meio digital.

Nesta matéria você confere um pouco mais das obras mais conhecidas publicadas pela JUMP e que ganharam o carinho e admiração de fãs, sobretudo aqui no Brasil.





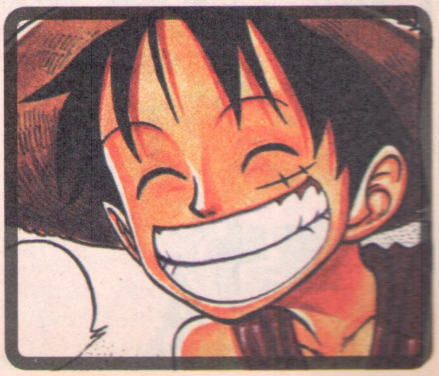
One Piece

Autor: Eiichirō Oda
52 Edições no original / 72 (meio-tankohon) na edição nacional
Status: Em publicação (Japão) / Descontinuado (Brasil)
Brasil: Conrad Editora

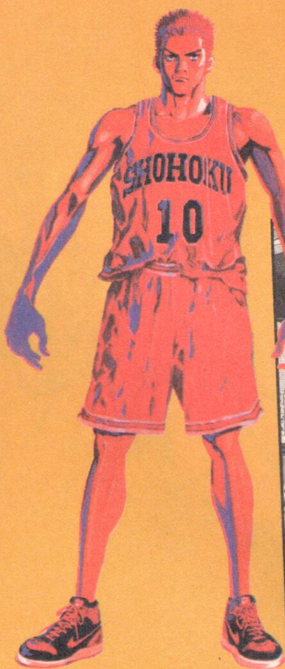
One Piece ocupa atualmente o posto de maior sucesso editorial da Shonen Jump no Japão, o que chega a ser ironicamente paradoxal se comparada à baixa popularidade da série no Ocidente, muito por causa do mau trabalho feito pelas empresas licenciantes. Publicado na revista desde 1997 e totalizando a incrível marca de 52 volumes encadernados, o mangá figura sempre no topo semanal da lista dos mais vendidos, tendo conseguido ainda ser o mais vendido do ano de 2008, na frente de sucessos como Naruto e NANA. A série, que teve grande influência de Dragon Ball, de Akira Toriyama, é desenhada e roteirizada por Eiichirō Oda (que se mostra ser um autor de grandes méritos), contando ainda com uma série animada com quase 400 episódios, que sempre figuram na lista dos mais assistidos no Japão.

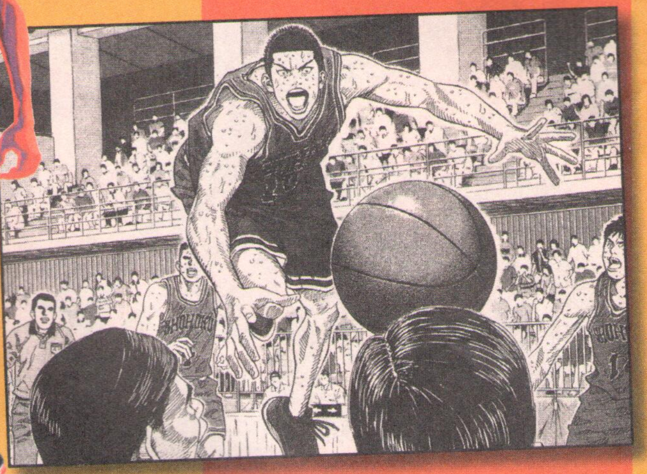
Aqui no Brasil One Piece também não teve tanta sorte: seu mangá começou a ser publicado pela Conrad Editora em formato de meio-tankohon, e encontra-se na edição de número 72. Porém, com os eventuais problemas da editora, a obra foi descontinuada, além de hoje ser quase impossível encontrar os primeiros volumes do mangá, o que torna sua leitura para novos fãs ainda mais difícil. O animê também não teve tanta sorte. Nos EUA ele foi licenciado pela 4Kids, que fez um trabalho de censura absurdamente desnecessário, descaracterizando a série animada e diminuindo o seu grau de violência, ainda que nem fosse tão grande. No Brasil o animê foi exibido pelo Cartoon Network, e na TV aberta é exibido pelo SBT, sem causar muito alarde, embora conte com uma excelente dublagem – sem falar na trama, uma das mais divertidas e emocionantes vistas em animês nos últimos anos.

One Piece conta a história de Monkey D. Ruffy, um garoto-pirata de apenas 17 anos que após comer a fruta do diabo ganha a habilidade de esticar seu corpo, como se fosse uma borracha. Ruffy sai em busca de uma tripulação para seguir rumo a Grande Rota e tentar, como vários piratas em seu mundo, encontrar o tesouro de One Piece, de valor inestimável, e receber o título de "Rei dos Piratas". Como é comumente visto nos grandes sucessos da Jump, One Piece faz uso de uma galeria de personagens incríveis, que dão sustentação à história e prendem o leitor do começo ao fim de cada edição. Título indispensável a qualquer fã de shonens.



> *"Mais do que uma história boba de adolescentes, como pode parecer à primeira vista, Slam Dunk é na verdade um exemplo de superação e uma das obras com maior apelo cultural já vistas no Japão."*



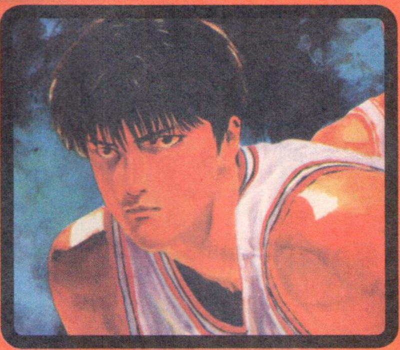


SLAM DUNK

Autor: Takehiko Inoue
31 Edições
Status: Completo
Editora no Brasil: Conrad Editora

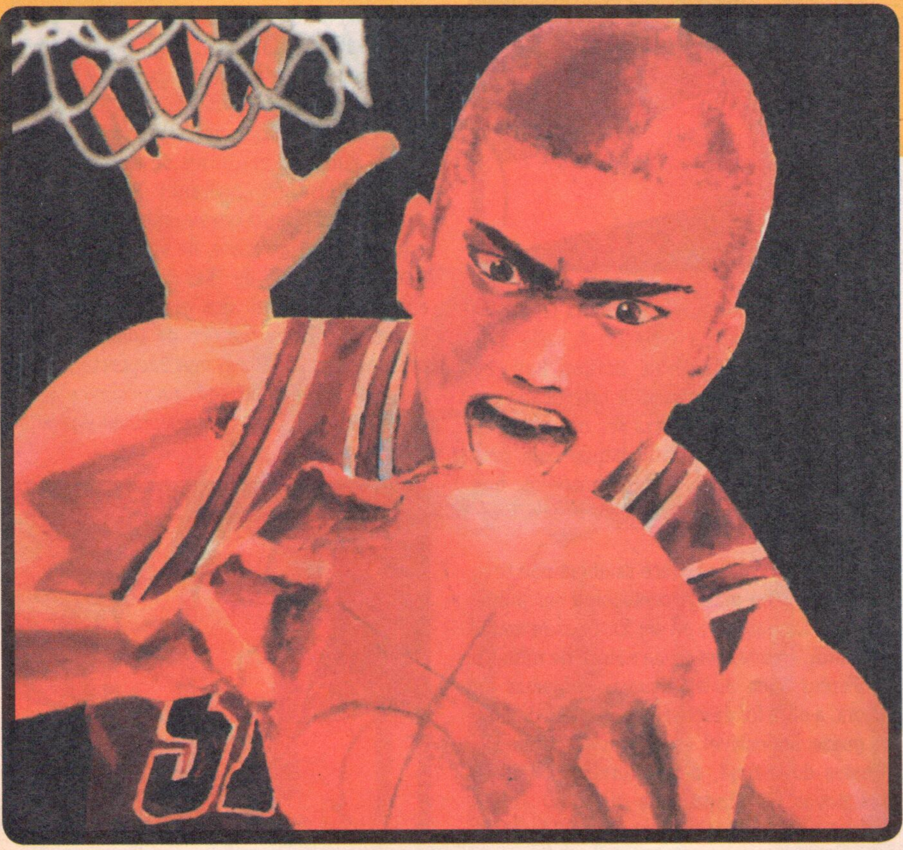
Embora tenha sido publicado no Brasil na íntegra e sem muito alarde, Slam Dunk é um dos maiores sucessos editoriais da Shonen Jump de todos os tempos, idolatrado pelos fãs japoneses e não raramente listado como uma das melhores obras de todos os tempos já produzidas por lá. Criada por Takehiko Inoue, autor de Vagabond (e dono de um traço impecável), a série foi publicada na Weekly Shōnen Jump entre os anos de 1990 e 1996, vendendo só no Japão mais de 100 milhões de cópias, com 31 volumes lançados.

Com um humor de alto nível e um traço que beira a perfeição, Slam Dunk não teve a atenção que merecia aqui no Brasil: publicada na íntegra pela Conrad Editora, a obra chamou a atenção da mídia especializada, mas nunca do grande público, o que é uma pena, considerando-se a qualidade inegável e o grande apelo comercial que possui. O animê, que contabilizou apenas 101 episódios e não narra todas as aventuras vistas no mangá, foi exibido no Japão entre 1993 e 1996 e nunca chegou por aqui.



Na obra, acompanhamos as aventuras e desventuras de Hanamichi Sakuragi, um adolescente grande, forte e atrapalhado, que tem como rotina receber foras de garotas. Desiludido com a vida e com sua falta de sucesso com as mulheres, Sakuragi vê uma ponta de esperança quando Haruko Akagi, uma bela colegial, o incentiva a entrar no time de basquete da escola, já que o garoto possui grande porte físico. Feliz com o fato de pelo menos tal garota não tê-lo tratado com desprezo, o atrapalhado rapaz decide entrar para o time Shohoku. Com o tempo deixa a imagem de atrapalhado e bobalhão e se mostra um atleta nato. Grande parte do mangá cobre, portanto, os torneios dos quais Sakuragi participa, sempre esperando o momento mais oportuno para se mostrar para Haruko e conquistá-la de uma vez por todas.

Mais do que uma história boba de adolescentes, como pode parecer à primeira vista, Slam Dunk é na verdade um exemplo de superação e uma das obras com maior apelo cultural já vistas no Japão, como pode ser constatado pela popularidade que o basquete conseguiu após a publicação da obra. Vencedor do prêmio Shogakukan Manga Award (um dos mais importantes do Japão) na categoria shonen, o clássico de Takehiko Inoue é pedida obrigatória não só para fãs de mangas como para fãs de quadrinhos em geral.



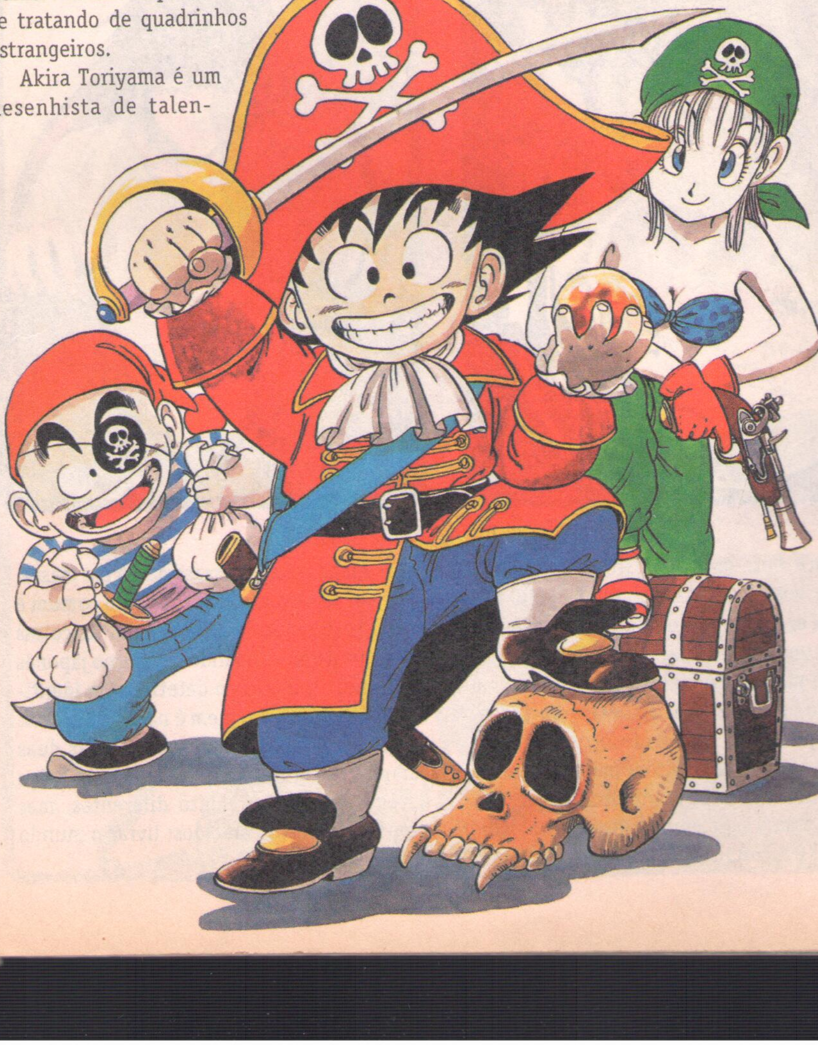
Dragon Ball

Autor: Akira Toriyama
42 Edições no original 32 + 51 (Fase Z) na edição nacional (meio-tankohon)
Status: Completo
Editora no Brasil: Conrad Editora

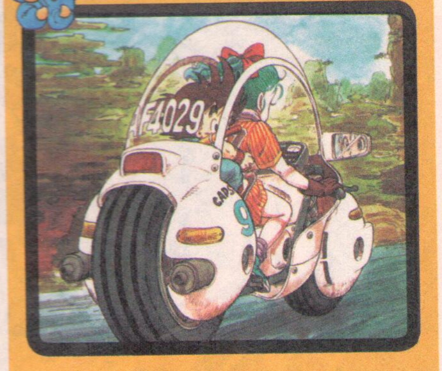
Desenhado por Akira Toriyama e publicado durante 11 longos anos (de 1984 a 1995) na Weekly Shōnen Jump, Dragon Ball se tornou uma das franquias mais bem sucedidas de todos os tempos na história das obras nipônicas. Com um traço extremamente característico e eficiente, Toriyama criou uma legião de personagens envolventes e carismáticos, abusando de um humor do mais alto nível e construindo uma trama bem estruturada e amarrada. O mangá, que totalizou 42 volumes, alcançou a incrível marca de mais de 150 milhões de cópias vendidas pelo mundo. O extenso animê (cerca de 500 episódios), por sua vez, alcançou sucesso igualmente surpreendente, virando uma verdadeira mania no Japão, na América do Norte e até mesmo no Brasil. A obra serviu como marco da produção contemporânea de quadrinhos orientais em nosso país, iniciando de uma vez por todas a publicação efetiva de mangás – só a 1ª edição de Dragon Ball vendeu mais de 100 mil cópias no Brasil, um número muito expressivo em se tratando de quadrinhos estrangeiros.

Akira Toriyama é um desenhista de talento inegável. Dono de um traço bastante característico, ele criou em Dragon Ball um verdadeiro mundo repleto de personagens humanos e feras que interagiam de forma natural. Importando referências do folclore oriental, o autor construiu uma das tramas mais interessantes já vistas em quadrinhos, enquanto contava a história de Goku, um alienígena com cauda de macaco que possuía um bastão e uma nuvem voadora. Analisando criticamente, Toriyama é muito elogiado por seu sarcasmo e suas ironias sempre presentes na obra, que brincam com a inocência de Goku em contrapartida à ganância de humanos e outros seres. Usando da já batida fórmula do herói que luta por seus ideais, o que vemos desta vez é a construção minuciosa de um dos melhores clássicos dos quadrinhos japoneses já feitos em todos os tempos.

O anime, por sua vez, entrou na onda comercial e se estendeu por cerca de 500 episódios. Usando e abusando da paciência dos espectadores, a versão animada peca por sua grande duração, pelo excesso de saga fillers e pela famosa enrolação – câmeras paradas, excesso de diálogos inúteis antes da ação de verdade e narração desnecessária. O faturamento que a série rende até hoje beira o absurdo, o que não só comprova a qualidade do mangá, mas principalmente da obra em si.



> "Akira Toriyama não se resume a Dragon Ball. Antes do sucesso de Goku o autor já tinha criado outra série de sucesso, chamada Dr. Slump."



Akira Toriyama não se resume a Dragon Ball. Antes do sucesso de Goku o autor já tinha criado outra série de sucesso, chamada Dr. Slump, que começou a ser publicada no Brasil pelo Conrad Editora, mas foi cancelada – uma pena, já que em tal obra o autor afina o humor tão característico que ficaria conhecido no mundo todo por Dragon Ball. Toriyama também publicou diversos oneshots – histórias curtas, geralmente encadernadas em um volume – que também preservam a qualidade do desenho e do humor do autor e que no Brasil foram publicados pela Conrad Editora. Entre tais títulos destacam-se Sand Land, Kajika, Cowa! e Neko Majin, todos publicados pela Shonen Jump no Japão.

Death Note

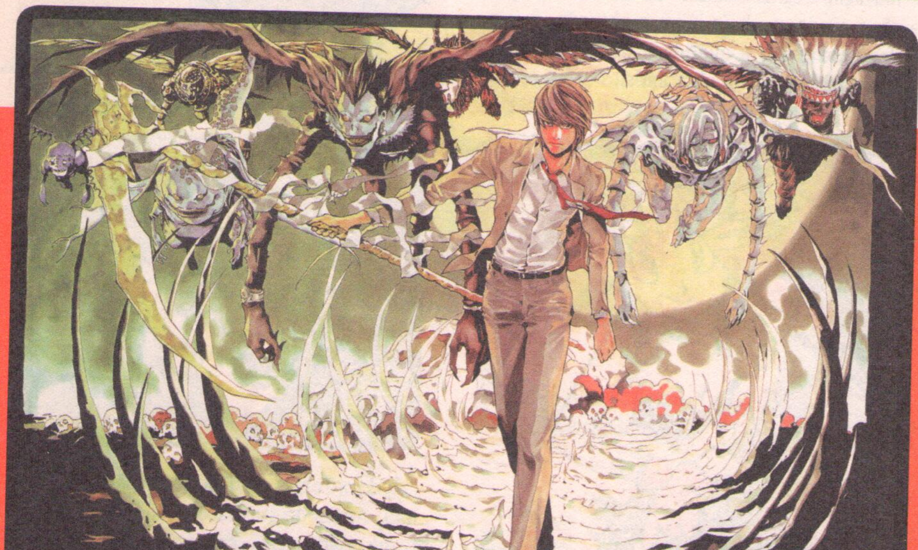
Autor: Tsugumi Ohba e Takeshi Obata
12 Edições + 1 Especial
Status: Completo
Editora no Brasil: JBC

Death Note é um dos mangás mais bem sucedidos dos últimos anos, sobretudo pelo grande apelo dado pela crítica não só aos quadrinhos, mas também à versão animada e aos dois filmes aos quais deu origem. Serializada na Shonen Jump de dezembro de 2003 a março de 2006, a obra foi criada pelo roteirista Tsugumi Ohba e desenhada por Takeshi Obata, rendendo ao todo 12 volumes encadernados, além de um especial chamado "How to Read", todos lançados no Brasil pela editora JBC.

O sucesso do mangá se deu, sobretudo, a uma impecável série animada criada pelos estúdios Madhouse (que já haviam provado sua excelência em obras como Sakura Card Captors) que, fazendo uso de uma ambientação sombria e um roteiro inteligente, tomou de assalto espectadores do mundo todo. O animê virou um verdadeiro hit na internet, sendo traduzido e distribuído de forma ilegal em diversas línguas, até ser licenciado na América pela empresa Viz, que também licenciou os dois filmes em live-action, Death Note e Death Note: The Last Name (ambos lançados em 2006 no Japão). No Brasil a animação foi adquirida pelo canal Animax. A franquia também ganhou um filme spin-off em 2008, chamado L: Change the World, baseado no detetive L.

JUMP COMICS

> *"O animê Death Note virou um verdadeiro hit na internet, sendo traduzido e distribuído de forma ilegal em diversas línguas, até ser licenciado na América."*



Death Note conta a história de um brilhante jovem chamado Ligh Yagami que um dia encontra um estranho caderno que diz ter poderes de tirar a vida de terceiros. Embora no começo Light hesite em usar tal artefato, por não crer na sua veracidade, acaba por ficar fascinado ao comprovar que o poder é verdadeiro. Com o intuito de acabar com todos os criminosos do mundo, Light passa a agir escondido sobre o codinome Kira, enquanto autoridades ficam preocupadas com os assassinatos em massa, que, mal sabem, são causados pelo comum e inteligente rapaz de ar benévolo. As coisas começam a mudar quando o governo japonês contrata L, um famoso detetive sem identidade para descobrir quem é na verdade Kira. A história então gira em torno dessas duas complexas figuras que travam uma briga de egos com ações muito diferentes, mas propósitos muito parecidos: livrar o mundo da injustiça.

Bleach

Autor: Tite Kubo
36 no original / 21 edições nacionais até o momento
Status: Em publicação
Editora no Brasil: Panini Comics

> "Nascidos da mente inteligente de Tite Kubo, Bleach mistura humor e aventura na dose certa."

Bleach começou a ser serializado na Weekly Shonen Jump em agosto de 2001, estando até hoje em publicação e totalizando 36 volumes encadernados. Nascidos da mente inteligente de Tite Kubo, a série mistura humor e aventura na dose certa, fazendo grande uso de seus personagens extremamente carismáticos e bem elaborados. No Brasil o mangá é publicado pela Panini Comics e o animê, exibido pelo canal especializado Animax.

O sucesso maior veio com a série animada que começou a ser exibida em outubro de 2004 na TV japonesa, sendo posteriormente licenciada pela Viz para a América do Norte. Produzida pelos Estúdios Pierrot (o mesmo de Naruto e YuYu Hakushô), a série assumiu um caráter comercial, não perdendo, contudo, a qualidade dos quadrinhos. Como Naruto, a série fez uso de episódios fillers (que não existem no mangá e são criados para que o autor tenha tempo de avançar com os desenhos da história), embora as histórias que não existem no mangá do shinigami sejam mais bem elaboradas quando comparadas às do ninja loiro.

Em Bleach acompanhamos a vida de Ichigo Kurosaki, um estudante japonês normal que possui uma habilidade singular: ele consegue enxergar espíritos. Certo dia ele conhece Rukia, uma shinigami – espécie de guerreira do mundo espiritual – e acaba salvando-lhe a vida. Como forma de gratidão, Rukia entrega a ele uma parte de seu poder, fazendo com que Ichigo se transforme em um ceifador de almas e atue temporariamente enquanto ela se recupera. Porém, o alto escalão do mundo espiritual entende tal atitude como uma infração das leis supremas e prende a garota, levando-a de volta e lhe dando uma sentença de morte. Ichigo, que já neste ponto possui uma grande consideração pela amiga, decide ir salvá-la, deixando para trás qualquer medo. Com um enredo recheado de termos e criaturas que habitam o imaginário popular japonês há centenas de anos, Bleach constrói uma trama envolvente, fazendo uso principalmente de seus personagens muito carismáticos e engraçados.

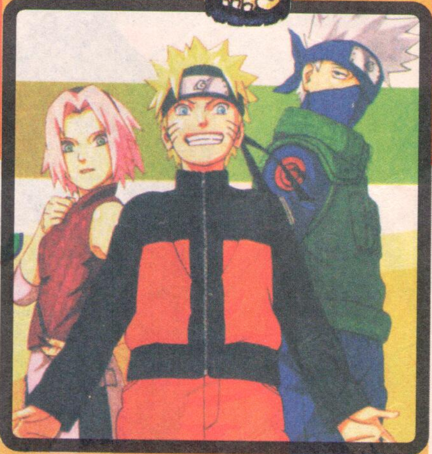
> *"Embora seja difícil calcular o sucesso exato de qualquer franquia em um dado país, Naruto cumpriu a tarefa de gerar lucros às empresas que pegaram seu nome emprestado."*

Naruto

Autor: Masashi Kishimoto
44 no original / 24 edições nacionais até o momento
Status: Em Publicação
Editora no Brasil: Panini Comics

Naruto é um título que dispensa qualquer comentário. Grande conhecido do público, o ninja loiro e sua turma tiveram seu animê exibido aqui no Brasil pelo SBT e pelo Cartoon Network com relativo sucesso, ganhando fãs, sobretudo na divulgação não-oficial que ocorre com a distribuição da série de forma ilegal na internet e em eventos (com a venda de DVDs piratas). Criada por Masashi Kishimoto e publicada na Weekly Shonen Jump desde 1999, o mangá se sobressaiu por apresentar uma história sólida e personagens carismáticos. Não tardou ganhar uma versão animada produzida pelo Estúdio Pierrot e pela Aniplex, que foi exibida pela primeira vez no Japão em outubro de 2002. Já aqui no Brasil, o mangá chegou ao início de 2007 como uma publicação da Panini Comics, vindo depois a versão animada.

Embora seja difícil calcular o sucesso exato de qualquer franquia em um dado país, Naruto cumpriu a tarefa de gerar lucros às empresas que pegaram seu nome emprestado. Conseguiu bons índices, sobretudo na TV aberta e se consolidou como um dos mangás mais vendidos em publicação no Brasil. Porém, o sucesso nem chegou perto do boom causado por títulos como Cavaleiros do Zodíaco, Pokémon e Dragon Ball. O mesmo vem acontecendo no Japão – embora o mangá venha crescendo em enredo e qualidade, suas vendas continuam inferiores ao atual maior sucesso da Jump, One Piece. O animê alcança audiência satisfatória, mas nada que enquadre a obra no grau de "febre", como muitos meios de mídia insistem em ainda denominar o fenômeno Naruto.



Mesmo que não se encontre em sua maior fase de sucesso, é inegável o peso que o título possui e seu poder de vendagem. Diferente do animê, que consiste em uma obra unicamente comercial, salvando-se apenas as excelentes dublagens e a eficiente trilha sonora (que muitas das vezes peca por repetição), a história em quadrinhos prova a excelência de um autor maduro o suficiente para criar personagens fortes e que usa os velhos clichês dos mangás de maneira interessante e divertida, sem nunca perder a emoção. O que é bom para os fãs – o mangá se encontra no Japão no volume 44 e sem indício de um término.

Não para por aí!

Confira outras obras da Jump que fazem sucesso no Brasil!

YUYU HAKUSHÔ

Autor: Yoshihiro Togashi
19 Edições no original / 38 (meio-tankohon) na edição nacional
Status: Completo
Editora: JBC
Anos de publicação na Shonen Jump: 1990 - 1994

Em nosso país: Publicado na íntegra no Brasil, o mangá ganhou uma versão em animê de grande sucesso, que totalizou 112 episódios, exibidos à exaustão na TV aberta.

YU-GI-OH!

Autor: Kazuki Takahashi
38 Edições no original / 26 na edição nacional
Status: Completo / Em publicação
Editora: JBC
Anos de publicação na Shonen Jump: 1996 - 2004

Em nosso país: A versão animada virou uma verdadeira febre, principalmente entre crianças e pré-adolescentes. O mangá é extenso, mas uma excelente forma de entretenimento.

D.GRAY MAN

Autor: Katsura Hoshino
17 Edições no original
Status: Em publicação
Editora: Panini Comics
Anos de publicação na Shonen Jump: 2004 - Até hoje

Em nosso país: Sucesso no Japão, o quadrinho agora chega ao Brasil. Com arte impecável e roteiro repleto de surpresas, é pedida obrigatória para fãs de shonen superpower.

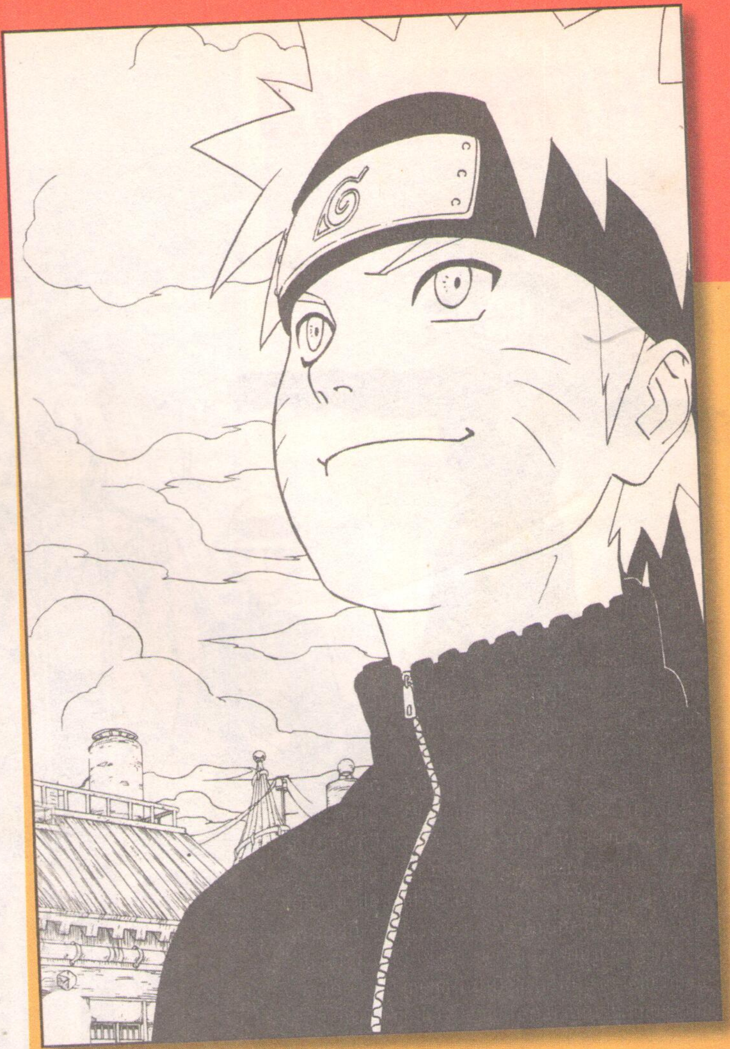
CLAYMORE

Autor: Norihiro Yagi
15 Edições no original
Status: Em publicação
Editora: Panini Comics
Anos de publicação na Shonen Jump: 2001 - Até hoje

Em nosso país: Outro sucesso que chega pela Panini Comics, Claymore é um título conhecido sobretudo por sua versão animada, produzida pelos estúdios Madhouse, ainda inédito na TV brasileira.

SAMURAI X (RUROUNI KENSHIN)

Autor: Nobuhiro Watsuki
28 Edições no original / 56 (meio-tankohon) na edição nacional
Status: Completo
Editora: JBC
Anos de publicação na Shonen Jump: 1994 - 1999



Em nosso país: A série virou grande conhecida dos brasileiros após a exibição do animê na TV aberta, embora com muita censura. O mangá serviu de consolo aos fãs, já que foi lançada a íntegra, sem cortes.

HUNTER X HUNTER

Autor: Yoshihiro Togashi
26 Edições no original / 11 na edição nacional (até o momento)
Status: Em publicação
Editora: JBC
Anos de publicação na Shonen Jump: 1998 - Até hoje

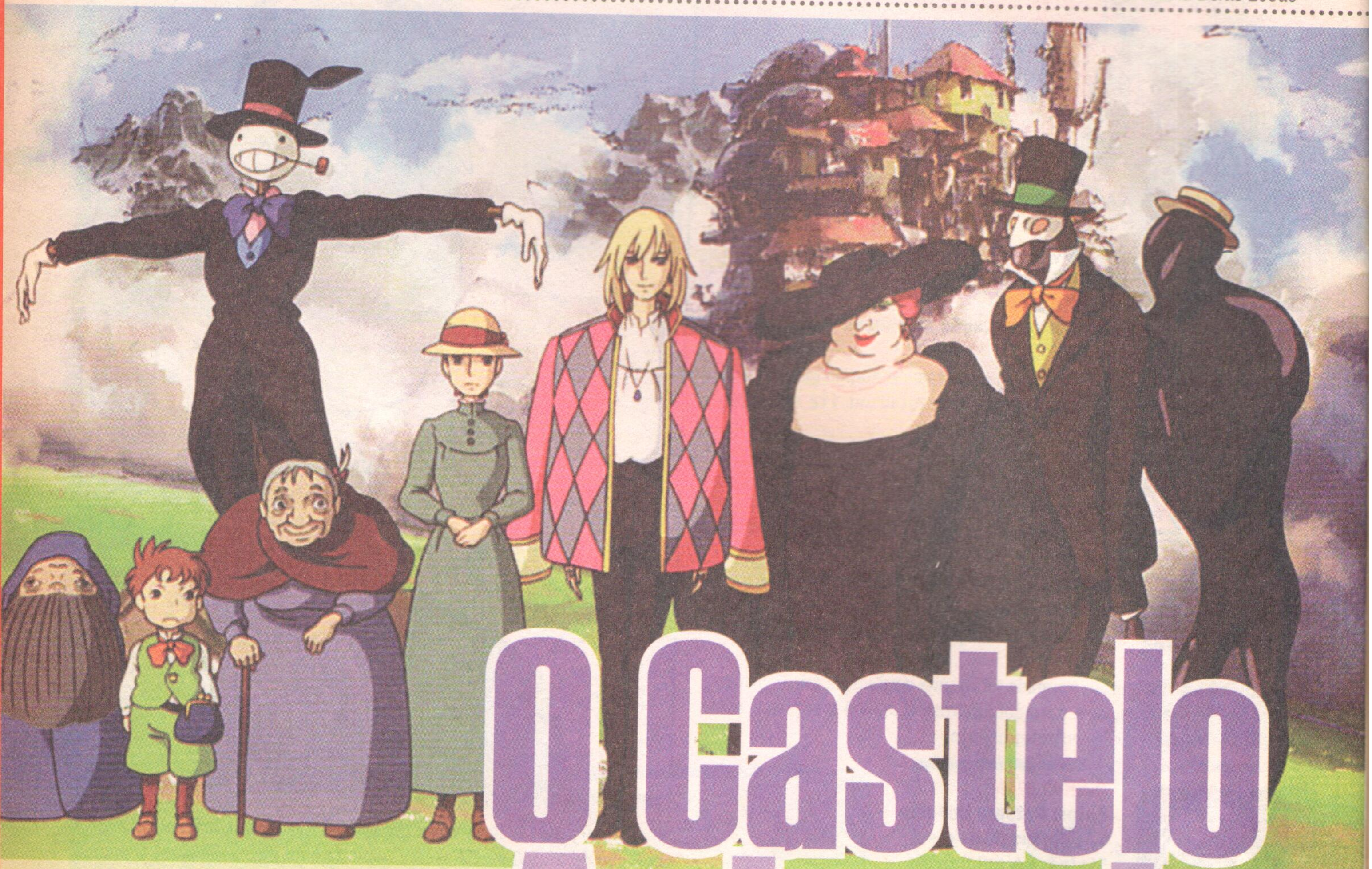
Em nosso país: Do mesmo autor de YuYu Hakushô, o animê foi exibido sem alarde na TV aberta, embora possua grande qualidade. O mangá é constantemente paralisado no Japão, o que torna a espera por novos capítulos ainda mais longa.

GIN TAMA

Autor: Hideaki Sorachi
26 Edições no original
Status: Em publicação
Editora: Não publicado no Brasil
Anos de publicação na Shonen Jump: 2003 - Até hoje

Em nosso país: Um dos atuais sucessos da Jump no Japão, a obra segue o modelo de superpoderes e se mostra, ao lado de One Piece, um dos mangás mais divertidos do momento, alavancando fãs por aqui. Embora ainda não tenha sido lançado no Brasil, é provável que chegue em breve.

Por David Denis Lobão



O Castelo Animado,

uma deliciosa história de amor

Dando sequência à matéria anterior (que foi publicada na seção de dublagem da NT), confira agora uma entrevista inédita e exclusiva com Patricia Scalvi, a protagonista de "O Castelo Animado".

Neo Tokyo – Primeiramente, fale um pouco da sua carreira, como tornou-se atriz, dubladora e diretora de dublagem?

Patrícia Scalvi - Sou atriz desde os 15 anos, quando iniciei minha carreira na Biblioteca Infantil Monteiro Lobato, sob supervisão de Marcos Caruso. A partir daí comecei a me profissionalizar, tendo no currículo mais de 50 peças teatrais, mais de 45 filmes para cinema, em sua maior parte protagonista, coadjuvante e participação especial. Nas décadas de 1970 e 1980, iniciei dublagem também, mas apenas me dublando e dublando algumas colegas na época, nada de TV porque não tinha como. Teve um ano, não me lembro bem agora qual, em que eu fiz 10 filmes, quase um por mês, não dava para me dedicar a mais nada. Ainda no meio de tudo fiz um pouco de TV, pouco mesmo, foi o veículo que menos atuei infelizmente. No final de 1989, começo de 1990, comecei a dublar para a TV, de fato. Com tudo isso ganhei um prêmio APCA pelo filme "Duas Estranhas Mulheres" e um prêmio de melhor filme estrangeiro por "Amor palavra prostituta" do conceituado diretor Carlos Reichenbach, em Roterdã na Holanda, que eu protagonizava. Dirigi também cinco curtas para cinema. Isto soma 39 anos de carreira.

NT - Falando um pouco sobre seu papel mais conhecido entre os fãs de animê, como foi ser a primeira dubladora da Shina de Os Cavaleiros do Zodíaco? Por que parou de dublá-la? Não foi chamada pra fazer nada na redublagem?

PS - Na verdade, quando a dublagem de Os Cavaleiros do Zodíaco começou lá na Gota Mágica, ninguém poderia imaginar que seria esse sucesso. Nós ainda nem tínhamos muita tradição de dublagem de desenho japonês e muito menos sabíamos a dimensão que isso tomaria. Achávamos tudo muito diferente do que estávamos acostumados a fazer em desenho. Foi diferente, até um pouco difícil, por causa da língua, que para nós é muito diferente, as pausas, a interpretação, enfim, não tínhamos o costume. Mas poderia dizer que foi, para mim pelo menos, um aprendizado para o que viria depois. Eu já tinha dublado filmes japoneses, tokusatsus, mas eram filmes, pessoas, que é muito diferente de desenho. Eu não sei exatamente por que não continuei dublando, não sei mesmo e nem por que não fiz nada na redublagem. Talvez depois de tanto tempo na redublagem podem ter achado que minha voz ficou mais pesada, não sei qual foi o critério. Mas de qualquer maneira escutando o que fiz na época, não acho que tenha mudado tanto assim, ela já era uma personagem mais pesada, do mal, então...

NT - E sobre Samurai X? Você começou a dublar a doutora Megumi na época em que dirigia na BKS. Como era dublar esta doce e importante personagem? Por que não continuou dublando a médica quando o animê foi pra Sigma? Só trocaram você e a Daniela Piquet.

PS - A mesma resposta dou aqui... Não sei... Provavelmente o critério do estúdio, achando que minha voz era pesada. No caso da Megumi acho até que eles tinham razão porque ela é bem jovem e a voz é doce e leve. Na BKS eu já tinha que forçar um pouco para ficar mais leve, pois minha voz sempre foi mais pesada, mesmo quando mais jovem. Quanto à troca da Daniela, não sei o porque, por isso é muito importante que os fãs se pronunciem. Se não gostam, falem, batam o pé, falem com o distribuidor, com o estúdio, exijam...

NT - Você dirigiu na época da BKS a dublagem da segunda temporada de Pokémon e Sakura Card Captors. Pokémon sofreu algumas críticas dos fãs pela pronúncia de nomes, mas Sakura é considerada até hoje a melhor dublagem de um animê já feita no Brasil. Que experiências guarda desta época?

PS - Olha... O Pokémon eu me lembro que não fiz toda a série. Eu peguei alguns capítulos, acho até que quem dirigiu mais foi a Márcia Gomes. Eu fazia quando ela não podia... Era muito bom fazer as duas séries, aí já sabíamos que havia um grande público, e isso foi um grande incentivo para todos nós, fazer o melhor para quem gosta e quer ver uma dublagem bem feita e é exigente. Foi muito bom saber que havia um público preocupado com o trabalho da dublagem, gostando, criticando, falando. Até então o trabalho do dublador era nos bastidores e a partir de animês, tokusatsus e de vocês principalmente, é que a profissão tomou um outro rumo. Claro que já existiam fãs de dublagem, tipo "Perdidos no Espaço", e outras séries de sucesso, mas ainda eram manifestações muito tímidas. A partir do animê a coisa pegou fogo.

"Tom e Jerry' é um desenho cruel e violento, claro que é uma violência camuflada, afinal aquele ratinho é bonitinho e o gato, tadinho, é um bobão."

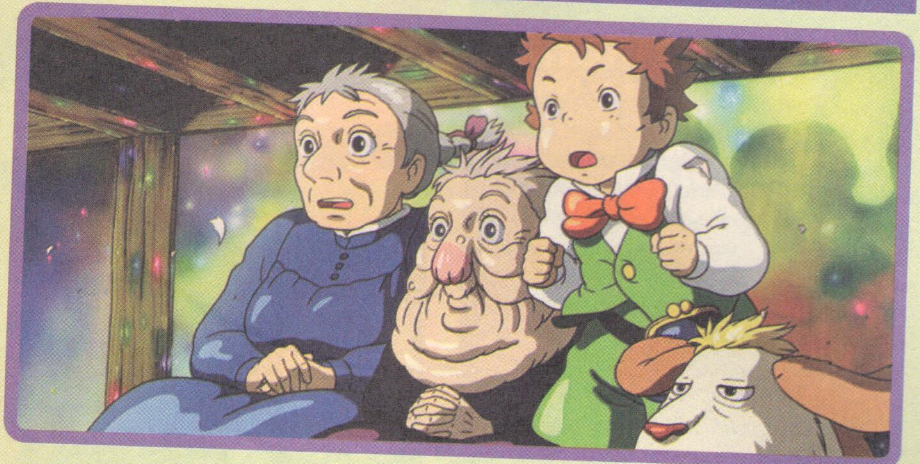
NT - A Globo redublou parte de "Sakura" pra tirar algumas frases polêmicas e mudar o nome dela para "Caçadora de Cartas". O que você acha dos cortes que alguns desenhos sofrem? "Sakura" e "Cavaleiros" eram mais violentos que um "Tom & Jerry", por exemplo?

PS - Eu não sou a favor de cortes em filme, desenho, em nada. A obra está pronta e assinada. Se não quer passar aquilo, não compre, mas se quer passar mantenha a obra. Infelizmente no Brasil ainda sofremos uma certa censura, e não podemos fazer muita coisa. Às vezes é censura da emissora ou até do próprio distribuidor, dos estúdios, por último porque eles também sofrem uma certa pressão. "Tom e Jerry" é um desenho cruel e violento, claro que é uma violência camuflada, afinal aquele ratinho é bonitinho e o gato, tadinho, é um bobão. A violência do animê é mais explícita, talvez isso incomode alguns. Mas não vejo diferença de um animê, para uma canção tipo: "Atirei o pau no gato, mas o gato não morreu reu reu"... Quer maior violência? E as novelas atuais então... E os noticiários... Vemos gente atirando em gente... Gente cometendo atrocidades. E é tudo de verdade, não é ficção... Nas novelas, tem gente arquitetando mortes e matando. Enfim... Eu particularmente não sou muito chegada a violência, prefiro filmes mais ligths, mas acho que todos têm o direito de assistir ao que foi feito na real, e não uma versão daquilo. É como dublar um filme de gangue e falar: "Vou dar um chute no seu traseiro". Não dá, né?

NT - Posteriormente você realizou muitos trabalhos como diretora de dublagem do Studio Gábia, como Super Campeões e Vampire Princess Miyu. Como foram essas experiências?

PS – Vampire Princess fiz também só uma parte. O Super Campeões eu fiz inteiro, e foi muito difícil porque eram muitos meninos, então havia uma certa dificuldade em conseguir tanta gente, e aumentava, não parava de aumentar. Além dos fixos tinham os itinerantes, que eram muitos. Deu um trabalhão, mas foi muito gostoso.

> "Eu adoro fazer as vilãs. Normalmente as vilãs têm muitas caras, inclusive se fazem de boazinhas, são cínicas, enfim... um leque de emoções."



NT - E com Chaves? Não é um animê, mas a direção do seriado lhe rendeu muitos elogios e um segundo Oscar da Dublagem (o primeiro foi por "Sakura"). Foi um trabalho difícil a redublagem do seriado pra DVD? Você fez uma colega de escola de Chaves, a Elizabeth, como foi a experiência?

PS - Não posso dizer que foi difícil fazer porque o elenco estava pronto. Tirando infelizmente os dubladores que já não estavam mais conosco, como o Marcelo Gastaldi, que foi substituído pelo Tata Guarnieri fazendo uma imitação da voz, porque não tinha como dublar o próprio Chaves alterando muito a voz, não é? Tínhamos que ter alguém que conseguisse copiar literalmente, imitar o Marcelo. Claro que não ficou idêntico, mas acho que ficou muito próximo. No caso do Senhor Barriga, que era feito pelo nosso saudoso e querido Mário Villela, não foi feita uma imitação, mas a voz foi submetida aos fãs que acabaram por escolher a interpretação do Gilberto Baroli. O Gustavo Berriel acabou fazendo o Nhonho, muito bem, por sinal, para um principiante. E eu fiz realmente uma das meninas da escola, Elizabeth, e adorei fazer essa participação e ficar eternizada em DVD nessa série, mesmo que com uma pequena participação. Agora, o que dizer de Nelsom Machado, Cecilia Lemes, Marta Volpiani, Carlos Seidl e da nossa (vou chorar) querida Helena Samara que também infelizmente nos deixou e foi abrilhantar o elenco de dubladores lá no céu? São atores e dubladores maravilhosos, eles me ajudaram e muito, foi ótimo.

NT - Já que falamos sobre "não animês", você também é a Elvira, a Rainha das Trevas e foi a Anjelica Huston em "A Convenção das Bruxas" e "A Família Addams". Além de ter feito dois filmes do Almodóvar. Como foram estas dublagens. O que elas lhe renderam de críticas?

PS - Dublar atrizes como uma Anjelica Houston, Elvira, Cecilia Roth ("Tudo sobre minha mãe") e filmes maravilhosos como "Convenção das Bruxas" só dá prazer para mim. Que bom que os fãs gostaram de minhas atuações. O próprio Almodóvar falou que uma das melhores dublagens do "Tudo sobre minha mãe" é a brasileira e isso muito me honra pois fiz a própria. É muito bom atuar com qualidade, seja onde for, no cinema, no teatro, na TV, no rádio, na dublagem... Esse é o nosso papel, tentar fazer o melhor. Elvira foi outra surpresa pra mim. Ela é muito querida e minha voz está lá. E achei que combinou com ela. Queria aproveitar e agradecer aqui as demonstrações de carinho dos fãs que sempre elogiam esses trabalhos.

NT - Você faz a mãe da Angélica de "Os Anjinhos", tanto no desenho da TV quanto nos filmes. Como é dublar uma mesma personagem por tanto tempo? Foi difícil compor a personagem? Afinal é uma mulher bonita e sensual, mas extremamente durona e dominadora.

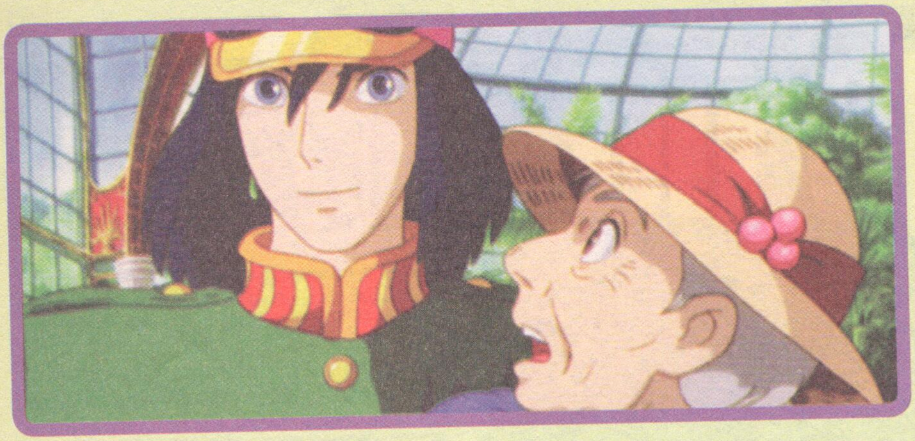
PS - Pra ser sincera, não tive muita dificuldade para compor, não, pois faço muito esse tipo de personagem. As duronas, as más, as antagonistas. Faço as boazinhas também, mas minha voz, por ser grave e forte, normalmente cabe muito bem nas malévolas e duronas, como a Charlotte. É muito divertido dublar a Charlotte. Ao mesmo tempo que ela é durona, ela também tem uma certa sensibilidade, mesmo que egoísta, mas tem. Ela acha a Angélica o máximo, mesmo quando está errada. Adora o trabalho de executiva, que toma todo o tempo dela e, quando o perde, perde o rumo de sua vida, perde o pé. É um retrato da mulher moderna atual. É uma personagem muito rica, cheia de contradições, muito legal. Amei e amo fazer.

NT - Você também é lembrada como a mãe do Armando, de "Betty, a feia". A personagem não apareceu muito, mas conquistou fãs. Gosta de dublar novelas? Já fez alguma como atriz?

PS - Amei fazer a mãe do Armando. Aliás, tem uma versão americana desta novela ("Ugly Betty"), que foi ou ainda está sendo dublada na Álamo, na qual fui chamada para fazer novamente a mãe do mocinho. A novela prendeu a atenção, tinha uma dose de humor, foi muito bom fazer. Quanto a novela, como atriz, fiz, sim, no SBT, "Meus filhos, minha Vida". Fiz uma personagem chamada Rosa, que entrou para ser uma participação de sete capítulos e eu fiquei por 180, virei gancho da novela, enfim... Foi uma bela experiência.

NT - Falando um pouco de seriados tokusatsu (os japoneses), você já dublou vários, na maioria como vilã. A Herbaira (Spilvan), a Mariebaron (Kamen Rider Black RX) e a Pérola (Black Kamen Rider) são as mais conhecidas. Como é viver o lado mal da história?

PS - Eu adoro fazer as vilãs. Sou boazinha, viu (risos), mas adoro uma vilã. As antagonistas são sempre muito gostosas de fazer. Normalmente as vilãs têm muitas caras, inclusive se fazem de boazinhas, são cínicas, enfim... um leque de emoções.



NT - Quando vocês dublavam esses seriados aparentemente “simples” e até “toscos”, vocês tinham alguma ideia do sucesso que eles fariam? E principalmente que eles tinham tantos fãs que valorizariam os dubladores tanto tempo depois?

PS - Então, acho que respondi isso antes quando falamos de Cavaleiros do Zodíaco. Não, não tínhamos a menor ideia do que viraria, nem quando se dublou Chaves, isso inclusive segundo os próprios dubladores da série.

NT - Falando em fãs, como é o seu contato com eles? Alguns dubladores não gostam de dar autógrafo e tirar fotos. Como você lida com isso?

PS - O contato que tenho com os fãs é o dos eventos. Não tenho o menor problema em dar autógrafo ou fotografar junto com eles. Aliás, acho que isso é obrigação, uma obrigação que para mim é muito prazerosa. O que seria de nós sem os fãs? Somos atualmente reconhecidos por causa dessas manifestações e desses eventos. Além disso, procuro responder as perguntas que me fazem pelo Orkut, que é uma outra maneira de manter contato com os que querem saber mais ou tirar alguma dúvida. A internet é muito boa pra isso. Não consigo entender o porque de alguns não gostarem dessa aproximação. Afinal, somos atores, e não tem jeito de escapar disso. Pra mim é muito natural, faz parte. E são manifestações de carinho. Claro que às vezes o assédio nos eventos fica demais e a gente conta com a ajuda dos staffs para sair de algumas situações, mas dar autógrafo, fotografar, estar perto é muito legal, pelo menos pra mim.

NT - E os eventos de animê? Gosta deles? Participa bastante?

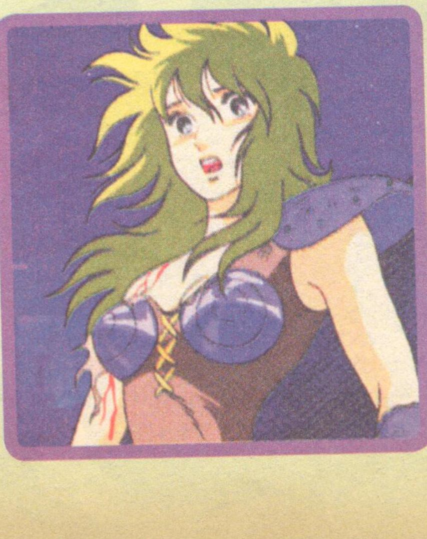
PS - Acho os eventos de animê muito importantes porque nos dá a oportunidade de estar perto de pessoas que curtem o nosso trabalho, para ouvir, conversar, trocar ideia. Gosto muito de participar e em 2008 participei bastante, o que me deixa muito feliz. Adoro ir ao encontro de pessoas, em locais diferentes, no interior, em capitais do Brasil e ver que todos amam o nosso trabalho e gostam de nós. É muito bom saber que nosso trabalho é observado por olhinhos sempre atentos, dos novos, dos mais velhos, de ‘n’ lugares e culturas. Nossa... É muito gratificante.

NT - E do Oscar da Dublagem, o que acha?

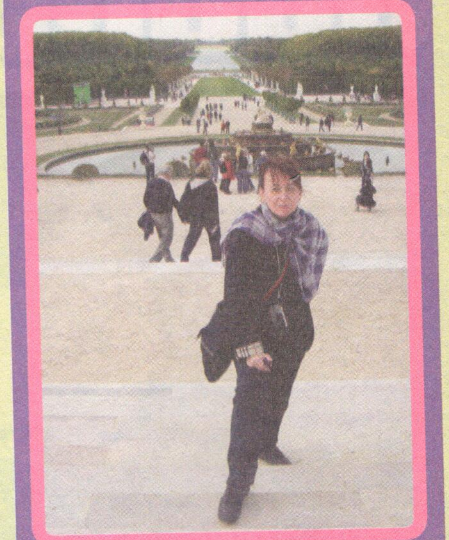
PS - Acho que é um incentivo ao nosso trabalho. Faz com que todos se esforcem para dar o melhor de si e assim quem ganha é a obra e os fãs.

NT - Pra encerrar, vamos falar da sua personagem que deixou mais marcas, a Sophi, protagonista do “Castelo Animado”. Como foi o processo de escolha da personagem? Você fez testes?

PS - Não fiz teste, não. A Álamo achou que eu poderia fazer e me propôs o trabalho. A indicação dos donos do filme é que eles queriam a mesma voz para fazer a Sophi nova e a Sophi velha. A nova tem por volta de 18 anos, foi muito difícil pra mim a parte dela nova, pois não queria que ficasse estereotipado e acho que acabei conseguindo, pois os donos, quando assistiram, não acreditavam que era a mesma voz. Fiquei muito feliz com isso, por terem confiado em mim e no meu trabalho.



> “Meus planos futuros são continuar fazendo um bom trabalho, seja onde for.”



NT - Soubemos que até o Miyzaki, vencedor do Oscar e criador do desenho, elogiou o seu trabalho. Como foi compor a personagem em todas as idades? Como é receber um elogio de um mestre como ele?

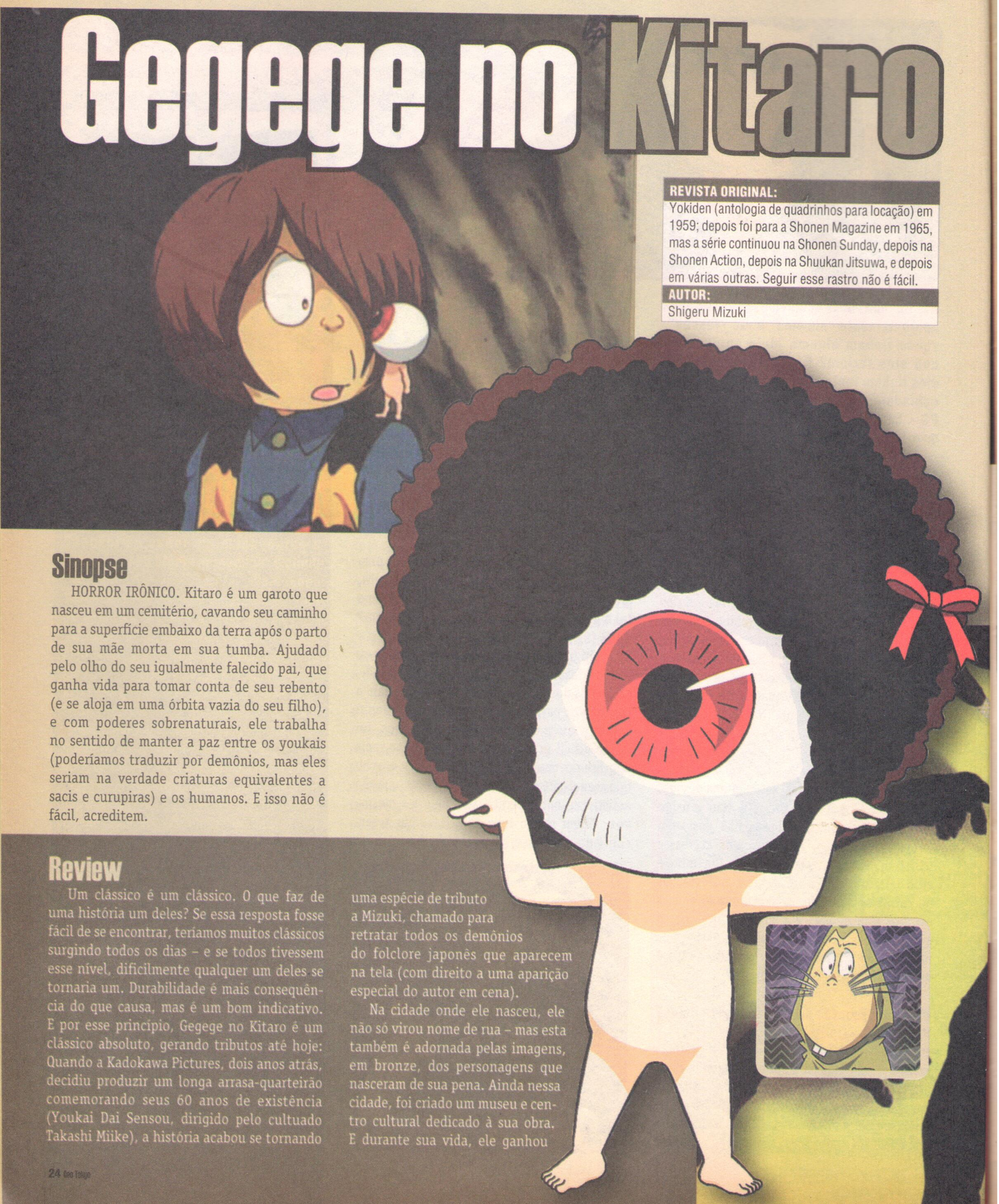
PS - Então, fiquei emocionada e feliz por ter valido a pena o esforço, as horas de estúdio junto ao diretor (Wendell Bezerra). Optei em fazer primeiro toda a parte dela jovem, pois era o mais difícil. Tem uma cena em que ela esta voltando a ser nova e a voz muda de velha pra jovem... aff... Foi muito difícil de fazer. Mas valeu a pena, pois, como você mesmo diz, receber um elogio do mestre Miyzaki é uma grande honra. Assim como foi também receber elogio do Almodóvar. São essas coisas que nos fazem crescer e cada vez mais querer fazer um bom trabalho.

NT - Atualmente você está trabalhando com o quê? Quais os seus projetos futuros?

PS - Atualmente sou uma das diretoras do Studio Gabia. Tenho feito mais longa do que desenho lá. Meus planos futuros são continuar fazendo um bom trabalho, seja onde for. Gostaria de agradecer a você pelo convite para essa entrevista, a Yamato pelas oportunidades que tem me dado de estar perto dos fãs pelo Brasil afora e a todos vocês que estão lendo aqui minha entrevista e gostam de dublagem. Muito, mas muito obrigada mesmo pelo carinho de todos, um grande beijo.

Por Alexandre Lancaster

Gegege no Kitaro



REVISTA ORIGINAL:
Yokiden (antologia de quadrinhos para locação) em 1959; depois foi para a Shonen Magazine em 1965, mas a série continuou na Shonen Sunday, depois na Shonen Action, depois na Shuukan Jitsuwa, e depois em várias outras. Seguir esse rastro não é fácil.

AUTOR:
Shigeru Mizuki

Sinopse

HORROR IRÔNICO. Kitaro é um garoto que nasceu em um cemitério, cavando seu caminho para a superfície embaixo da terra após o parto de sua mãe morta em sua tumba. Ajudado pelo olho do seu igualmente falecido pai, que ganha vida para tomar conta de seu rebento (e se aloja em uma órbita vazia do seu filho), e com poderes sobrenaturais, ele trabalha no sentido de manter a paz entre os youkais (poderíamos traduzir por demônios, mas eles seriam na verdade criaturas equivalentes a sacis e curupiras) e os humanos. E isso não é fácil, acreditem.

Review

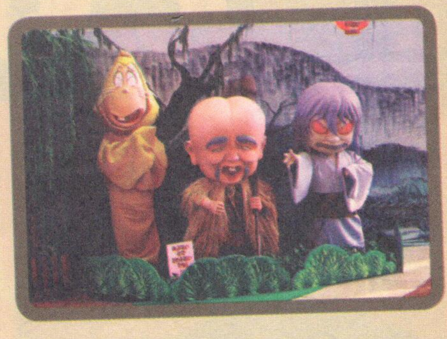
Um clássico é um clássico. O que faz de uma história um deles? Se essa resposta fosse fácil de se encontrar, teríamos muitos clássicos surgindo todos os dias – e se todos tivessem esse nível, dificilmente qualquer um deles se tornaria um. Durabilidade é mais consequência do que causa, mas é um bom indicativo. E por esse princípio, Gegege no Kitaro é um clássico absoluto, gerando tributos até hoje: Quando a Kadokawa Pictures, dois anos atrás, decidiu produzir um longa arrasa-quarteirão comemorando seus 60 anos de existência (Youkai Dai Sensou, dirigido pelo cultuado Takashi Miike), a história acabou se tornando uma espécie de tributo a Mizuki, chamado para retratar todos os demônios do folclore japonês que aparecem na tela (com direito a uma aparição especial do autor em cena).

Na cidade onde ele nasceu, ele não só virou nome de rua – mas esta também é adornada pelas imagens, em bronze, dos personagens que nasceram de sua pena. Ainda nessa cidade, foi criado um museu e centro cultural dedicado à sua obra. E durante sua vida, ele ganhou prêmios atrás de prêmios, condecorações atrás de condecorações (com destaque para as dadas pelo ministério da educação pela contribuição cultural que ele deixou para as gerações futuras).

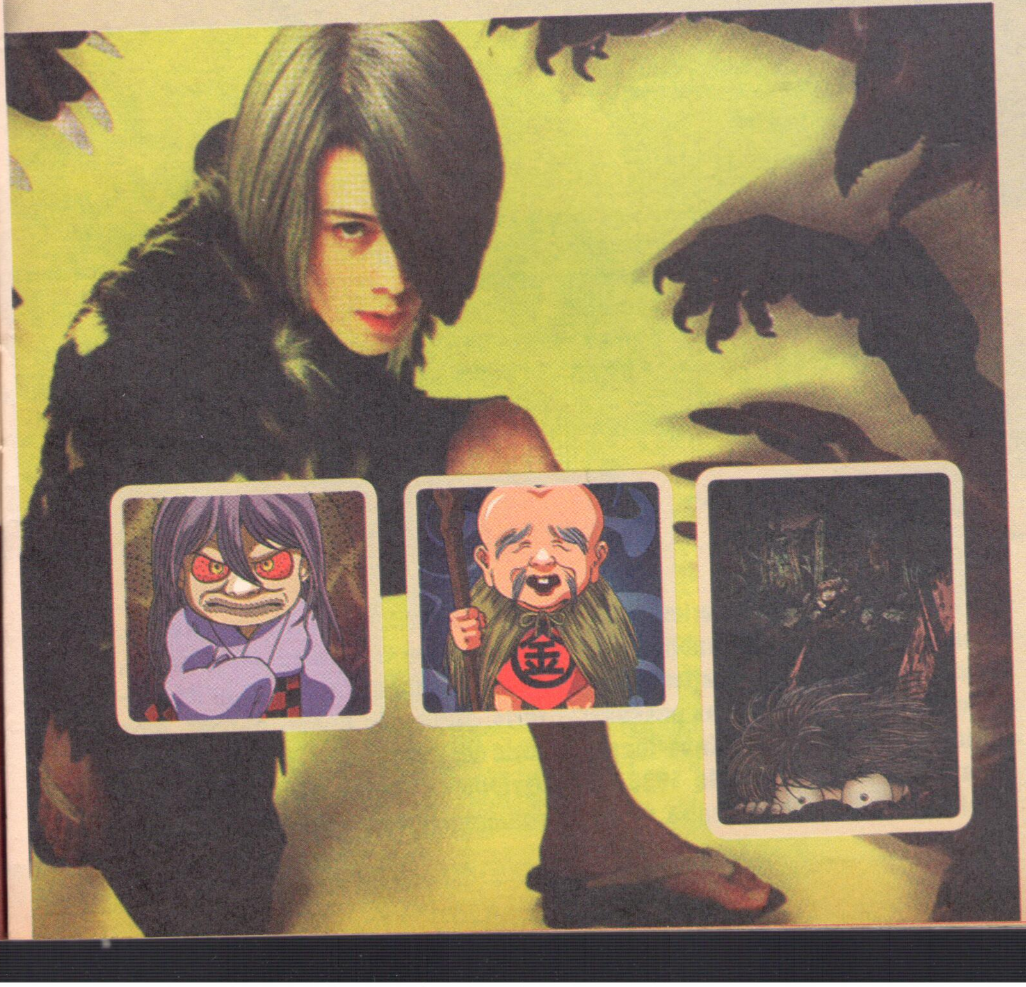
Compreensível. Lendo sua obra principal, Kitaro, a impressão que temos é que ele, à sua própria maneira, uma espécie de equivalente macabro e nipônico do Monteiro Lobato. Ou melhor, imagine se um Lobato (levemente) mais sombrio fizesse sua literatura infantil em cima dos mitos mais macabros de nosso folclore, de mouras tortas, de juruparis e sabe-se lá do que mais. Gegege no Kitaro ("Gegege" na verdade é só uma onomatopéia que traduz o som de um ranger de portas) é antes de mais nada um "quadrinho para garotos" no sentido mais literal do termo, e podemos reconhecer o DNA de paternidade de sua obra em séries como Inu-Yasha, Shaman King, YuYu Hakusho – e até mesmo nas primeiras histórias de Yu-Gi-Oh, que convenhamos: podiam ser classificadas como quadrinhos de horror juvenil, com seus contos curtos de corrupção, maldade, destemperança, arrogância... e punição (pelo menos foi assim até que o cardgame estragou tudo). Não foi a toa que Shigeru também foi um dos pais do horror japonês (falamos melhor desse seu papel na edição 11 da Neo Tokyo).

Kitaro faz parte daquilo que poderíamos chamar de primeira dentição do mangá shonen, e ao levantar todo o potencial sombrio do folclore de seu próprio país, evitou que esses temas caíssem no ostracismo em meio a uma época onde a crença na ciência e na tecnologia estava tirando o país da lama – mas não sem um preço. Não foi a toa que seu trabalho calou fundo no povo japonês.

"Dificilmente os criadores do mega-hit **Death Note** deixaram de ter contato com esse material, ainda mais com o peso do nome de Mizuki envolvido."



Não que essa série seja complicada ou profunda. Ela é episódica, com histórias de cerca de quinze páginas que trazem uma sensação de que absolutamente tudo pode acontecer, mas quase sempre com uma premissa comum: um Youkai faz uma das suas e sobra pra Kitaro desembaraçar o pepino. Sempre com uma imensa dose de humor negro. O traço aparentemente é largado – consta que Osamu Tezuka, não sem uma dose de despeito, detonou o criador de Kitaro cara a cara, sem nem cumprimentá-lo devidamente, tachando seus desenhos de feios e rabiscados e dizendo que ele poderia "fazer aqueles mangas quando quisesse" – mas uma olhada atenta mostra que não é bem assim. Mizuki tinha um traço profundamente autoral e era um mestre no desenho de cenários, retratados de forma hiperdetalhista. Os seus personagens parecem imersos no ambiente que o cerca, exibindo de forma admirável o potencial daquilo que Scott McCloud chamou de "Efeito Máscara". O traço de Mizuki é cartunesco e atípico dentro do panorama dos quadrinhos tanto de seu tempo quanto o que veio depois, mas ao mesmo tempo, o legado de seu trabalho e de suas conquistas estéticas pode ser reconhecido até hoje nas mãos de quadrinhistas que podem nem mesmo ser seus seguidores temáticos – simplesmente porque já foram absorvidos pela estética em si.



O mais triste é que dificilmente os leitores de mangá de nossos dias aqui no Brasil dariam o devido valor a este material caso ele pintasse por aqui. No mínimo, o chamariam de esquisito ou feio. Mas Gegege é leitura obrigatória não só para aficionados que tem interesse em folclore japonês, mas também para aqueles que acreditam que o termo "folclore" só serve para dar origem a histórias chatas com ranço de material didático para alegria das professorinhas.

E uma última nota sobre Mizuki: recentemente veio à tona na internet que o autor teria criado uma história curta de 24 páginas na antologia Comic Mystery em 1973, chamada "O Caderno Milagroso", sobre um homem chamado Yamada que achou, em um templo, um caderno sobre um cadáver, com muitos nomes escritos, inclusive o nome da pessoa morta – seu óbito apareceu na TV um dia depois. Yamada acaba entendendo que escrever um nome no caderno é condená-lo à morte – e então usa-o contra colegas de trabalho até que a culpa o devora, fazendo-o escrever seu próprio nome nele e queimando-o em seguida. Dificilmente os criadores do mega-hit Death Note deixaram de ter contato com esse material, ainda mais com o peso do nome de Mizuki envolvido.

Afinal de contas, estamos falando de um autor clássico.

Por Leandro Nisishima

Higurashi no Naku Koro ni

Numa vila rural, pacata e interiorana de aproximadamente 2.000 habitantes, acontece todo ano um festival chamado Watanagashi. Nele as pessoas agradecem e cultuam o deus local, Oyashiro-sama. No ano de 1983, o garoto Maebara Keichi acaba de se mudar da cidade para esse vilarejo. Hinamizawa é o nome desse local, envolvido por um estranho ar de mistério. Antes de Keichi chegar, uma série de assassinatos aconteceu, num período de quatro anos, todos eles coincidindo com o Watanagashi.

As vítimas dos crimes eram, em sua maioria, pessoas a favor da construção de uma represa perto de Hinamizawa que, quando concluída, inundaria toda a vila. Obviamente essa questão gerou grandes controvérsias no passado, colocando de um lado os moradores contrários ao projeto e do outro aqueles a favor. A morte prematura de alguma dessas pessoas favoráveis à construção da represa é explicada como uma revolta do deus local pelos seus atos "maléficos". Dessa forma, de ano em ano, as mortes são cenário comum e constante no vilarejo de Hinamizawa, sem que a população local se importe com isso, até pelo fato de a grande maioria ir contra o projeto de construção da represa.

Obviamente, existem pessoas que não são de nenhum dos dois lados e passam a investigar o caso por simplesmente acharem estranhas as mortes. Uma dessas pessoas que vai se ver envolvida nisso é o protagonista Maebara Keichi. Inicialmente vemos que ele é apenas um comum estudante de colegial. Keichi acabou de se transferir da sua antiga escola na cidade para uma na calma Hinamizawa. Logo de cara, o rapaz faz amizade com as garotas do seu colégio, entre as quais podemos destacar Ryuugu Rena, Sonozaki Mion, Houjo Satoko e Furude Rika. Ao lado delas, Keichi faz parte do grupo de jogos, controlado por Mion. Aliás, esse é o único clube da escola toda. As atividades dele envolvem apenas diversão, com diferentes tipos de jogos, sempre com alguma regra punindo os perdedores. E se aparentemente esse detalhe parece sem importância, na verdade, a própria história de Higurashi pode ser considerada um jogo de punição, na qual todos aqueles que perdem acabam punidos de alguma forma, embora pareçam sempre poder recomeçar tudo novamente.

O fim logo no começo

Dispensadas as apresentações, Keichi aos poucos começa a se acostumar com o estilo de vida de Hinamizawa. A atmosfera pacata e calma do local aliada às brincadeiras organizadas por Mion fazem parecer que o vilarejo vive uma situação de eterna paz, como se nenhum assassinato tivesse acontecido até aquele momento.

Porém, depois dessa breve introdução, Keichi começa a descobrir que Hinamizawa passa longe de ser esse lugar calmo e seguro. Isso acontece durante a realização do Festival de Watanagashi, em que o grupo de protagonistas encontra o casal Tomitake Jirou e Takano Miyo. Ambos estão no vilarejo pesquisando os mistérios por trás do Watanagashi e de Hinamizawa.

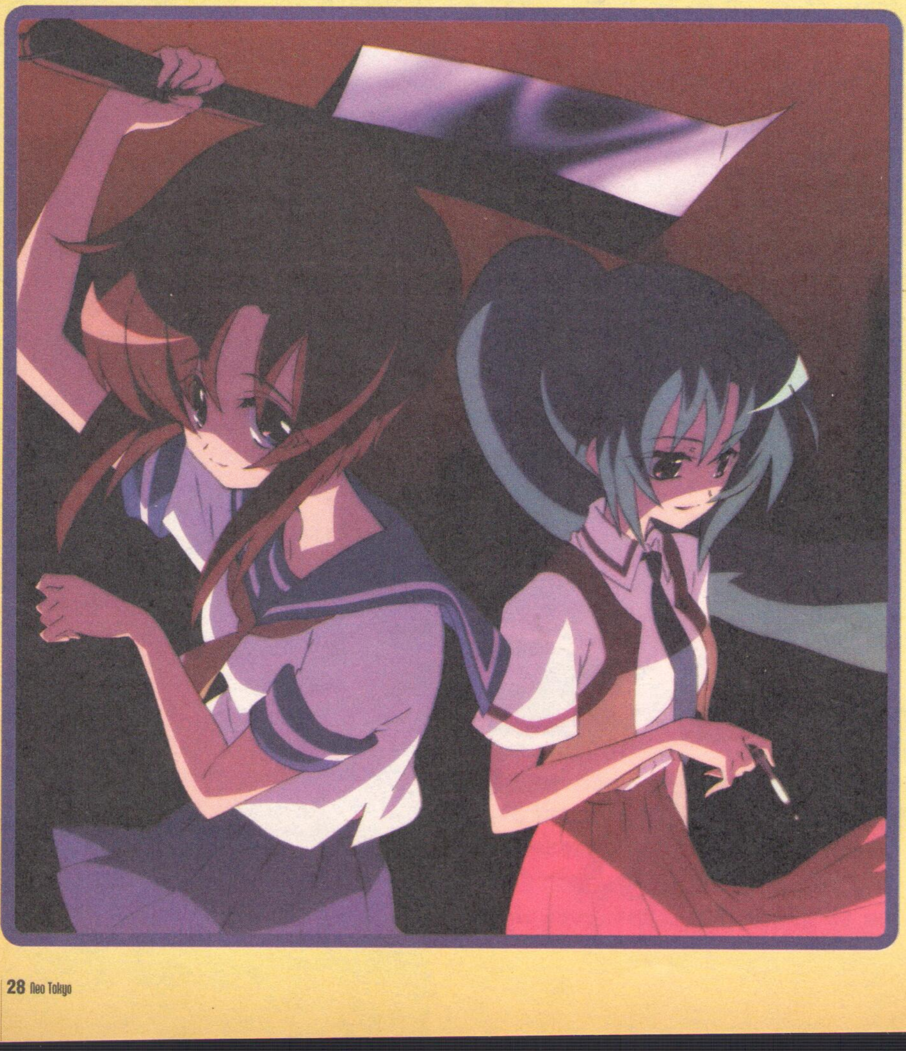
E seguindo a tradição, todas as pessoas do vilarejo têm certa curiosidade para saber quem será a próxima vítima do que ficou conhecido como a maldição de Oyashiro-sama. Tomitake e Takano não são exceções, afinal esse é um dos assuntos mais comentados durante o festival. Surpreendentemente, no dia seguinte ao encontro com Tomitake e Takano, Keichi recebe uma chamada do policial Oishi Kuraudo. Indo diretamente ao ponto, Oishi rapidamente avisa que Tomitake foi encontrado morto, enquanto Takano havia desaparecido. A morte e o desaparecimento batiam claramente com a maldição de Oyashiro-sama, porém Keichi inicialmente ficou em estado de choque ao saber que aquelas duas pessoas, com as quais havia acabado de conversar na noite passada, haviam sofrido com a tal maldição. Por ser também uma pessoa vinda da cidade, a exemplo de Oishi, Keichi tinha certa resistência a contos envolvendo deuses e coisas do tipo. E esse é um dos motivos pelos quais o policial decide perguntar e contar o caso ao nosso protagonista, além do próprio fato de ele ter conversado com o casal momentos antes do ocorrido.

> "Os assassinatos em série se repetem durante seis vezes (contando a primeira delas) em toda a primeira temporada do animê. Qual a intenção e mensagem de Higurashi?"

Como se não bastasse a notícia ter mexido um pouco com a mente de Keichi, Oishi ainda o instrui para manter isso em segredo, principalmente da família Sonozaki, da qual Mion faz parte. O fato de ser obrigado a esconder esses segredos aliado ao envolvimento da família de Mion e mais tarde à "ignorância" das suas amigas frente ao crime fazem Keichi tomar uma postura cada vez mais fechada. É como se toda a vila estivesse escondendo algo dele, em especial Rena e Mion, que sempre fugiam desse tipo de assunto quando perguntadas.

Com tudo isso acontecendo ao mesmo tempo, o rapaz começa a ficar cada vez mais "pirado", com medo de que qualquer pessoa a sua volta pudesse ser o responsável pelos crimes. Keichi começa a duvidar de todos, inclusive de Rena e Mion, pois essas não somente pareciam esconder algo dele como também mostravam intenções cada vez mais "assassinas", embora em outros momentos "fingissem" ser inocentes e um tanto alienadas. Talvez tudo não passasse de impressão (quem sabe isso não fosse só a imaginação de Keichi), no entanto, todo esse antagonismo no comportamento de Rena e Mion e o psicológico já abalado do garoto fizeram com que ele começasse a ficar mais prevenido, carregando um bastão de baseball. Depois de toda essa confusão, num certo dia, alguns homens encurralam o menino e o fazem desmaiar.

Na cena seguinte ele já está na sua casa, ao lado de Rena e Mion. Como era de se esperar, a reação de Keichi foi de espanto, pois as duas tinham grande potencial de serem assassinas. Não deu outra, vendo ambas se comportarem de forma suspeita, Keichi rapidamente pega o seu bastão e simplesmente mata as duas. Dispensando os comentários sobre essa cena nada bonita de assistir, Keichi corre para avisar Oishi pelo telefone, mas misteriosamente o garoto é morto por alguém antes de poder contar todo o ocorrido ao policial.



O que está acontecendo?

Mas espera um pouco, isso tudo aconteceu em quatro episódios, como assim o protagonista já morreu? Provavelmente essa pergunta deve ter passado na mente de praticamente todo mundo que chegou até o desfecho desse capítulo. A dúvida aumenta ainda mais, quando percebemos que no episódio seguinte todos da turma de Keichi, incluindo Rena e Mion, estão felizes e contentes organizando atividades do clube. A única cena um pouco duvidosa aparece mais no começo, em que a personagem Furude Rika está se matando com uma faca. Mas isso é rapidamente desfeito com o andamento do episódio.

Ok! O que realmente aconteceu? Talvez se assistirmos mais ao animê podemos encontrar a resposta, mas em todos os 26 episódios da primeira temporada (a série tem uma segunda, com 24 episódios), praticamente acontece a mesma coisa. As únicas mudanças visíveis estão no fato de que aparentemente o criminoso da história muda, bem como as pessoas mortas e o jeito pela qual são mortas variam de arco para arco.

Os assassinatos em série se repetem durante seis vezes (contando a primeira delas) em toda a primeira temporada do animê. Qual a intenção e mensagem de Higurashi? Para os mais desavisados, tudo pode não passar de pura e simples violência, porém esse título guarda uma das histórias mais piradas e bem construídas (apenas com um ou outro buraco) que apareceram nos últimos tempos. Dificilmente alguém descobre a verdade por trás dela, antes de isso ser totalmente revelado na segunda temporada, e esse é o ponto forte de Higurashi.

> "Sangue, esfaqueamentos, torturas e outros tipos de abusos físicos são constantes pelo menos durante a primeira temporada."

A linha de história, com pequenos arcos, em que sempre temos um começo feliz, um desenvolvimento tenso e um final trágico, ocorre em forma de ciclo. Para acompanhar tudo isso é preciso sempre ter em mente quem realmente poderia ser o verdadeiro culpado pelos assassinatos e o que seria a tal maldição de Oyashiro-sama. Higurashi praticamente gira em torno dessas duas questões.

Cada arco da história (que tem em média de 4 a 6 capítulos) aos poucos vai dando dicas sobre o enredo. A primeira temporada seria algo como peças de quebra-cabeça soltas no chão, enquanto que na segunda essas peças vão sendo montadas. E enquanto isso ocorre, cabe ao telespectador tentar decifrar toda essa loucura. Obviamente Higurashi é um animê para pessoas que gostam de raciocinar e criar "teorias".

Quem gosta de histórias e intrigas entregues na bandeja, esqueça! Vá procurar algo mais direto, Higurashi segue sempre num ritmo lento e misterioso. Nesse ponto, comparo a série a Jigoku Shoujo. A exemplo de Higurashi, a história de Enma Ai é bastante criticada por sempre mostrar os mesmos acontecimentos.

Todo episódio alguém se vinga do outro, da mesma forma que em Higurashi todo arco parece só ter matança. Um detalhe curioso é que tanto Higurashi quanto Jigoku Shoujo foram produzidos pelo Studio DEEN, por isso não é de se espantar o desenvolvimento lento dos dois animês e a quantidade de detalhes implícitos no enredo. As semelhanças partem do próprio estilo de produção do DEEN, em que aos poucos sabemos o porquê de todo esse ciclo ficar se repetindo por tanto tempo.

E quem é o culpado?

Não responderei à questão até pelo fato de que isso estragaria totalmente a surpresa e a graça de assistir ao animê. Quanto ao enredo, posso apenas me limitar a dizer isso. Coloquei detalhes implícitos no texto, alguns podem perceber uma coisa ou outra, porém não acredito que chegarão a encontrar alguma resposta satisfatória sobre nada de especial e importante do enredo de Higurashi. De resto, recomendaria a série para quem tem o estômago forte, afinal, mesmo a violência não sendo o ponto central do animê, esse fator se faz presente em grandes quantidades. Isso tanto é verdade que, ao lado de School Days, Higurashi causou forte polêmica no Japão devido a um caso de assassinato extremamente semelhante com o último arco da primeira temporada do animê.

Sangue, esfaqueamentos, torturas e outros tipos de abusos físicos são constantes pelo menos durante a primeira temporada. Alguns fãs costumam dizer que a amenização da violência na segunda temporada deve-se aos casos de assassinatos ocorridos no Japão. Mas é difícil de acreditar nisso, visto que a segunda parte da série apenas quer revelar toda a verdade e não colocar mais "lenha na fogueira".

Sobre os personagens, alguns parecem não ter importância no começo, mas não deixe isso enganar você. Keichi, por exemplo, terá sua importância reduzida com o tempo, fazendo com que não tenhamos mais uma história com um protagonista "especial" e "sabe tudo". Satoko, Rena, Mion e Shion, todas possuem grande envolvimento no enredo, afinal cada arco da primeira temporada aborda um pouco do próprio passado delas. O interessante também são os personagens com alguma ligação com o passado ou mesmo presente das garotas.

Por exemplo, na história de Satoko e Shion, tem Satoshi, o irmão de Satoko que misteriosamente desapareceu da vila. Do lado de Mion e novamente de Shion está toda a família Sonozaki, aquela mesma que Oishi disse para Keichi tomar cuidado no começo da história, e a qual tem grande ligação com o passado do próprio policial. A única com uma participação menor nesse aspecto é Rena, mas de certa forma a história ficaria meio incompleta sem a famosa "garota cutelo" (alvo de críticas de uma legião de educadores japoneses).

Mas, e Rika? Ah, sim, a garota "kawaii" do grupo. Não a mencionei, mas posso dizer que ela é alguém envolvida num grande ar de mistério, pois em determinados momentos se comporta como uma criança, fazendo jus a seu tamanho e corpo, mas em outros tem ideias e pensamentos incrivelmente maduros. A única dica é que ela faz parte de uma das três famílias mais poderosas de Hinamizawa, ao lado dos Houjo (Satoko) e dos Sonozaki (Shion e Mion). De resto, a ligação dela com a história toda não é nem um pouco clichê, apesar de ela fazer parte de uma das famílias com maior poder político de Hinamizawa.

> *"Na verdade a história principal conta com oito arcos, sendo que o resto seria mais complemento ou partes sem muita importância para o enredo principal, conhecido mais popularmente como fillers."*

E a segunda temporada?

Não custa repetir, a maior parte dessa matéria foca-se na primeira temporada. Isso se deve ao fato de que qualquer detalhe envolvendo a segunda temporada seria o mais puro "spoiler". Como a primeira parte de Higurashi é confusa por natureza, fica fácil falar dela sem revelar os pontos principais do enredo. Mas comparando as duas, diria que Higurashi no Naku Koro ni é mais interessante do que a sua sequência "Kai". O clima tenso e de mistério acaba se sobressaindo em relação à parte mais lógica e objetiva da história. Entretanto, ver uma sem ver a outra torna tudo muito incompleto, afinal para que criar uma teoria sobre os acontecimentos de Hinamizawa, se nem ao menos é possível comprová-las? Para isso temos a continuação.

Além dessa visível mudança no seguimento do enredo, de resto Higurashi no Naku Koro ni Kai continua praticamente igual ao antecessor. O mesmo traço um tanto quanto simplório e sem graça ainda dá as caras. Somado a isso, a qualidade de animação e trilha sonora é a mesma. E a terceira temporada não deve acrescentar nada de diferente na parte técnica. Mas enfim, animês não são somente feitos pela parte técnica.

Sobre Higurashi

Para quem adora doujins, Higurashi, sem dúvida, é um exemplo a ser seguido. O título surgiu como uma visual novel doujin produzida pela produtora de jogos conhecida como 07th Expansion. Idealizada por Ryukishi07 (hoje trabalhando na produção de Rewrite, do Key/Visual Arts), a história de Higurashi foi lançada em arcos, com o primeiro deles, Onikakushi-ren, aparecendo em agosto de 2002. Depois disso outros 12 ainda seriam lançados.

Na verdade a história principal conta com oito arcos, sendo que o resto seria mais complemento ou partes sem muita importância para o enredo principal, conhecido mais popularmente como fillers. A história principal foi lançada para os jogos de PC, sendo que o mangá e os games para PS2 contêm os outros arcos de menor importância. O animê segue a história do original, sendo que a primeira temporada contém os primeiros seis arcos, enquanto que a segunda possui os outros dois, mais um extra, criado exclusivamente para a versão animada.

> "Atualmente Higurashi no Naku Koro ni é um dos animês de maior sucesso no Japão (apesar das polêmicas)."

Em relação ao animê, Higurashi no Naku Koro ni apareceu em 2006, com 26 episódios. A continuação Higurashi no Naku Koro ni Kai surgiu um ano depois, com 24 capítulos. Recentemente anunciaram a terceira temporada do anime, intitulada de Higurashi no Naku Koro ni Rei. Esse especial será no formato OVA e virá em 5 volumes, cada um deles contando um dos arcos especiais presentes nos jogos e mangás.

De resto, Higurashi foi e ainda continua sendo convertido numa série de outras formas de mídia. Tivemos Light Novels, jogos para PS2, Nintendo DS e outros consoles, Drama CDs, jogos doujin (feitos por fãs) e recentemente anunciaram uma versão live-action do titulo. Atualmente Higurashi no Naku Koro ni é um dos animês de maior sucesso no Japão (apesar das polêmicas). O game passa das mais de 500.000 cópias vendidas, um numero considerado alto para um jogo comercializado somente em território japonês. Essas estatísticas superam até mesmo jogos de empresas famosas, como Nintendo, Sony, Microsoft, Capcom, Nanco e várias outras. A personagem Furude Rika venceu o Saimoe 2007 (um torneio online na qual é escolhida a personagem feminina mais marcante do ano), enquanto Ryuugu Rena foi a quarta colocada.

Entenda o esquema de arcos

Como dito incansavelmente durante toda a matéria, a história de Higurashi é separada por arcos. Arcos podem ser chamados também de capítulos e servem para separar a história em partes. No caso de Higurashi, os arcos em si não apresentam uma ligação total de 100% (assista ao animê para entender esse ponto), mas são de extrema importância para a história como um todo.

As duas temporadas do animê abordam os oito arcos principais do game e mais um extra. Os quatro primeiros, conhecidos respectivamente como Onikakushi-hen, Watanagashi-hen, Tatarigoshi-hen e Himatsubushi-hen, são chamados de Capítulos-Questão. Em cada um desses arcos o telespectador ou jogador é introduzido a um determinado acontecimento, com exceção do Himatsubushi-hen, que, diferente dos outros três, seria uma espécie de prólogo do capítulo anterior, Tatarigoshi-hen. O ponto é que nenhum desses Capítulos-Questão tem um desfecho claro, servindo apenas para atiçar a nossa curiosidade.

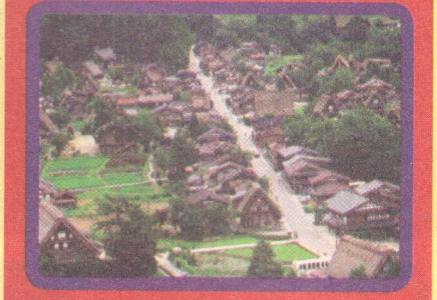
Por exemplo, lembram-se que no começo da matéria eu disse que o protagonista Maebara Keichi foi morto por algo misterioso? Aquele seria o final do primeiro Capítulo-Questão, o Onikakushi-hen. Apesar de morto, nenhuma resposta é dada sobre o assassinato de Keichi e nem em relação ao comportamento suspeito de Rena e Mion. Para isso servem os chamados Capítulos-Resposta.

Ao total serão quatro, cada um se ligando a um dos três primeiros Capítulos-Questão, com exceção do Matsuribayashi-hen, que seria uma versão de final feliz do Minagoroshi-hen. Temos o Meakashi-hen (Watanagashi-hen), Tsumihoboroshi-hen (Onikakushi-hen), Minagoroshi-hen (Tatarigoroshi-hen) e Matsuribayashi-hen. Um ponto importante a ser destacado é que nem todos esses Capítulos-Resposta fornecem uma resposta direta aos acontecimentos anteriores. O Meakashi-hen em relação ao seu Capítulo-Questão, o Watanagashi-hen, é o mais próximo do sentido exato da palavra resposta, pois esclarece os acontecimentos verdadeiros do Watanagashi-hen. O Tatarigoroshi-hen e o Minagoroshi-hen são arcos com histórias parecidas, mas narradas sobre perspectivas diferentes e com desfechos diferentes. No Minagoroshi-hen os mistérios de Hinamizawa são enfim descobertos, enquanto que no Tatarigoroshi-hen apenas nos dão uma ideia.

Por fim, o Capítulo-Resposta Tsumihoboroshi-hen é bem diferente do Onikakushi-hen. Aqui, em vez de Keichi, a protagonista é Ryuugu Rena. O sentido de resposta para esse capítulo está no fato de que Rena passa pelos mesmos problemas de Keichi. Ela também desconfia dos amigos, mas consegue se livrar disso, fazendo com que o capítulo forneça uma resposta ao problema de desconfiança apresentado pelo Onikakushi-hen, embora não feche a história de Keichi no Capítulo-Questão, além de não revelar quem seria o assassino do protagonista. Por outro lado, comenta um dos possíveis motivos para Rena e Mion terem se comportado daquela forma meio psicopata. Para quem tiver curiosidade, o animê segue a seguinte linha do tempo:

Onikakushi-hen (Higurashi no Naku Koro ni)
Watanagashi-hen (Higurashi no Naku Koro ni)
Tatarigoroshi-hen (Higurashi no Naku Koro ni)
Himatsubushi-hen (Higurashi no Naku Koro ni)
Meakashi-hen (Higurashi no Naku Koro ni)
Tsumihoboroshi-hen (Higurashi no Naku Koro ni)
Yakusamashi-hen (Higurashi no Naku Koro ni Kai)
Minagoroshi-hen (Higurashi no Naku Koro ni Kai)
Matsuribayashi-hen (Higurashi no Naku Koro ni Kai)

> *"O vilarejo realmente existe, embora obviamente seja um lugar pacato, longe de seitas religiosas loucas e assassinatos em série."*



A verdadeira Hinamizawa

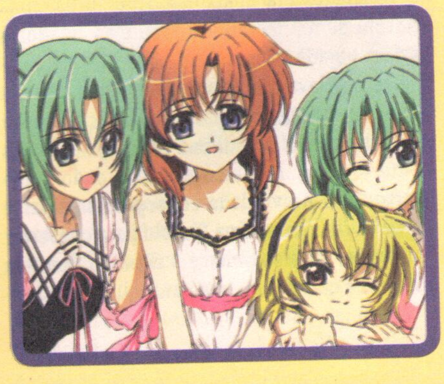
Quem um dia visitar o Japão não se esqueça de passar por Hinamizawa. E não estou brincando, o vilarejo, palco dos assassinatos em Higurashi no Naku Koro ni, realmente existe, embora obviamente seja um lugar pacato, longe de seitas religiosas loucas e assassinatos em série. O nome verdadeiro do vilarejo é Shirakawa-Go, localizado na província de Gifu, numa área agrícola do arquipélago. Shirakawa é praticamente uma réplica de Hinamizawa, melhor dizendo, essa última é totalmente inspirada no vilarejo da vida real.

A cidade é um forte ponto turístico do Japão, sendo considerada pela Unesco Patrimônio Mundial da Humanidade. Quem tiver curiosidade e quiser ver mais detalhadamente o lugar, entre no endereço http://park17.wakwak.com/~mahosaro/higurashi_seiti.html para ver mais fotos.

Um pouco sobre o Studio DEEN

Durante a matéria citei o estúdio responsável pela produção de Higurashi no Naku Koro ni. A verdade é que, independentemente da qualidade de um mangá, Light Novel, Visual Novel, ou qualquer outro, um animê somente será bom se o estúdio de produção fizer um trabalho decente. Por isso é comum encontrar grandes mangás transformados em animês ruins, e vice-versa.

No caso de Higurashi no Naku Koro ni, a versão animada contou com o trabalho do Studio DEEN. O estúdio foi fundado em 1975 por ex-membros da Sunrise, responsável por obras como Gundam e Code Geass. Entre os seus trabalhos de destaque temos Fate/Stay Night, Fruit Basket, Jigoku Shoujo (Hell Girl) e Kyo Kara Maoh!. Por se tratar de um estúdio com muito tempo de serviço é natural ver a maior parte dos projetos do Studio DEEN ser ao menos mediana, mas por unanimidade, um dos piores animês de todos os tempos foi feito pelo estúdio. Alguém aqui já ouviu falar de Yumeria? De qualquer jeito, entre as obras mais recentes deles, temos Vampire Knight, Amatsuki, Hatenkou Yugi, Jigoku Shoujo Mitsuganae, Junjou Romantica 1 e 2, Shion no Ou e MISSION-E.



TV BRASIL

A revista de todas as novelas!

TODA SEMANA NAS BANCAS!

EDITORA escala

Por Fabio Garcia

porco roSSo

AVIAÇÃO E HUMOR NOS MARES DA ITÁLIA

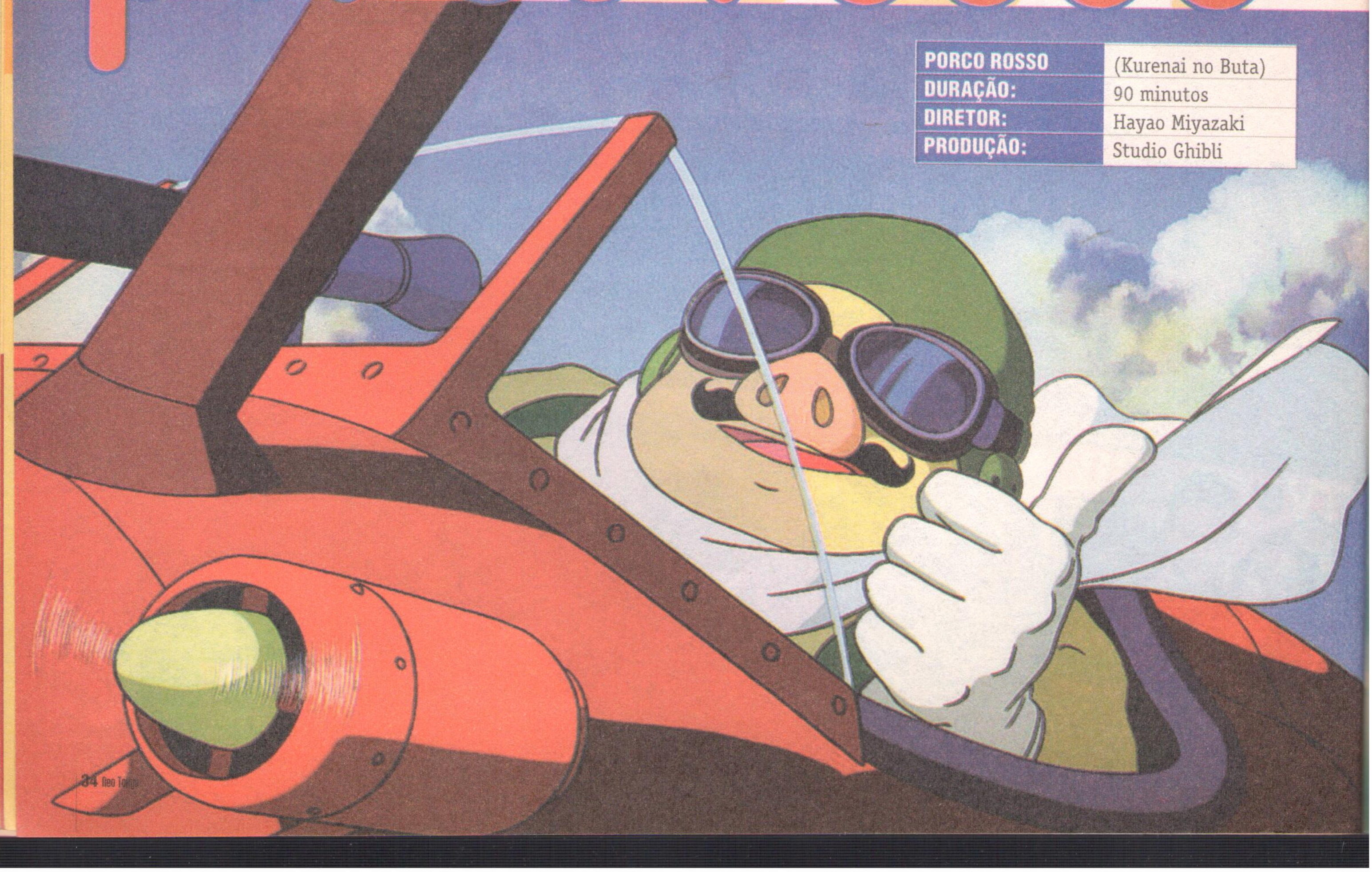
Quando ouvimos falar de um filme do Studio Ghibli, logo imaginamos uma história fantástica passada no Japão ou numa terra parecida com seres saídos direto das fábulas orientais. Mas, para quem conhece o estúdio, sabe que nem sempre é assim. Um exemplo recente foi O Castelo Animado, baseado num livro inglês. Outro exemplo, já um pouco anterior, é o longa Porco Rosso (Kurenai no Buta em japonês, que fica algo como "O porco escarlate" traduzindo para o português) de 1992. Ao invés de acontecer no território japonês, Porco Rosso se passa na Itália, com boa parte da ação localizada no Mar Adriático (é nessas horas que não localizamos um local de cabeça que sentimos falta das aulas de geografia).

REVIEW

Tudo começa numa divertida cena de sequestro que é solucionada graças ao aviador Marco Pagot (chamado de Marco Porquinho na versão dublada). Estamos no pós I Guerra Mundial e num momento de grande valorização de aviões de guerra, resultando muitas oficinas espalhadas por toda a Itália. O Marco tem um detalhe que salta à vista: ele tem a aparência de um porco, daqueles que criamos em chiqueiro mesmo. Só que é bípede e fala como um humano, além de ter fama como exímio aviador que lutou na guerra.

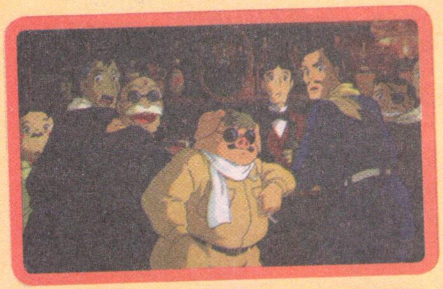
O aviador era apaixonado por Gina, uma cantora de um restaurante onde os aviadores faziam parada constantemente, mas ele sempre se desviava do charme da donzela. Um dia surge um americano chamado Curtis que pega antipatia pelo Marco. Numa das viagens, Curtis abate o avião de Marco e este é dado como morto, mas na verdade conseguiu se safar e foi até a famosa oficina Piccolo para consertar seu avião. Lá ele conhece a filha do dono da oficina, a garota Fio, que consegue a confiança do porco para fazer adaptações no avião. Depois de um conserto que envolve a imensa família deles, Fio acaba viajando junto com Marco. Para encerrar, há o duelo final entre Marco e Curtis, sendo o prêmio a Fio.

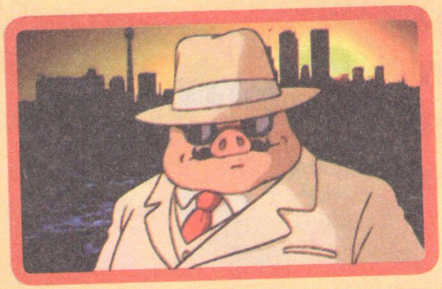
Assim como todos os filmes do estúdio, Porco Rosso tem um ritmo muito lento no meio, o que geralmente assusta um pouco o público ocidental menos acostumado. E também é meio estranho para o público deste lado do mundo entender essa fixação que o diretor Hayao Miyazaki tem pelos suínos, pois em quase todos os seus filmes os porcos possuem um papel de destaque (em A Viagem de Chihiro é o animal no qual os pais da protagonista se transformam ao comer a comida dos deuses). O próprio diretor já chegou a falar que o Marco se transforma em um porco após a luta contra o Império Austro-Húngaro na primeira Guerra Mundial, que foi quando o personagem perdeu toda a humanidade que tinha. Afinal, segundo o diretor, nas guerras não agimos como humanos civilizados, e sim como verdadeiros animais. Será que em algum

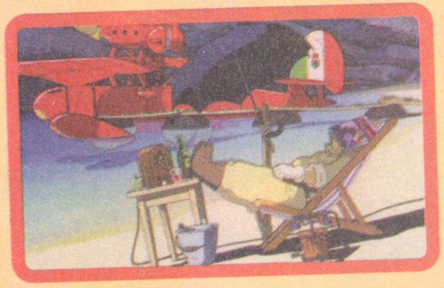


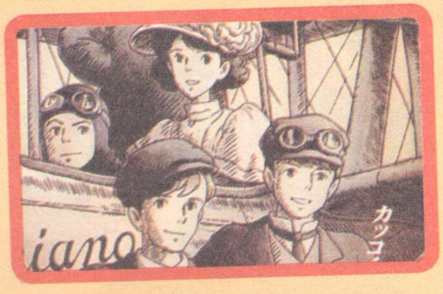
PORCO ROSSO	(Kurenai no Buta)
DURAÇÃO:	90 minutos
DIRETOR:	Hayao Miyazaki
PRODUÇÃO:	Studio Ghibli

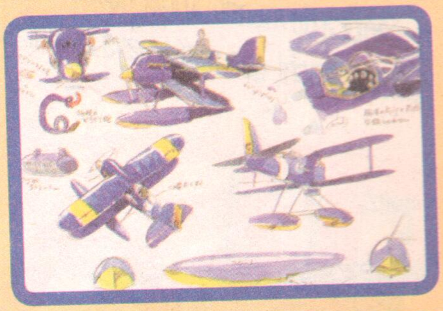
> *"Será que em algum momento do filme alguém pode lhe trazer de volta a humanidade?"*

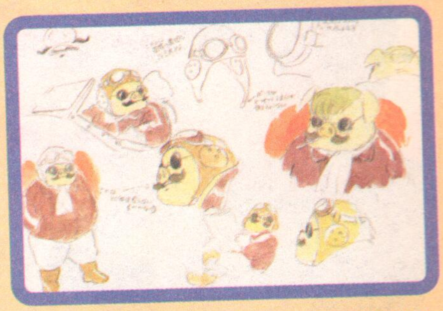












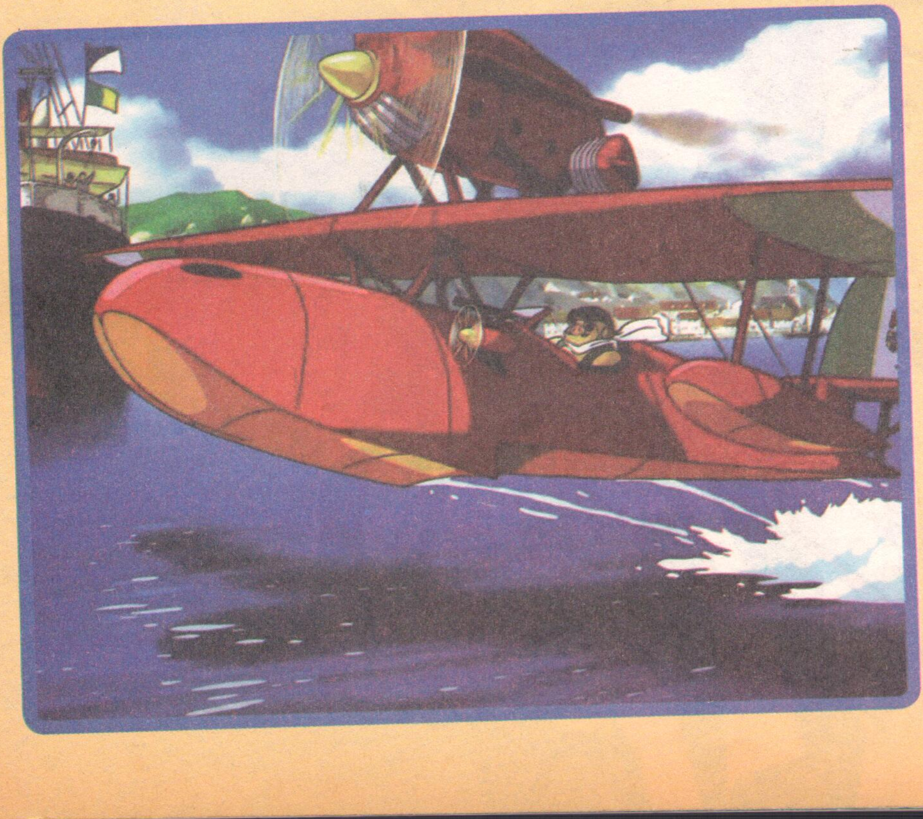
momento do filme alguém pode lhe trazer de volta a humanidade?

Além da história tradicional, podemos ver várias coisas nas entrelinhas, como a rivalidade dos italianos com os americanos, principalmente considerando o período anterior à segunda Guerra Mundial. Várias críticas são feitas às guerras, inclusive a já citada crítica do próprio diretor.

Também podemos comentar os belíssimos modelos de aviões feitos para o filme, todos seguindo fielmente o estilo dos aviões da época. Inclusive o filme é bem famoso entre os admiradores da aviação da época entreguerras por causa do retrato fiel da época e dos aviões, mesmo tendo um porco como protagonista.

E mesmo sendo meio antigo, o filme não peca em qualidade de animação. O filme dá um show em cenas com dezenas de personagens, todos bem vivos com suas particularidades. Como destaque temos a cena do sequestro no começo do filme e a cena da batalha final com a imensa torcida participando.

O filme foi produzido em 1992 a pedido da Japan Airlines. A empresa da aviação queria um filme curto para exibir aos passageiros, mas o Miyazaki acabou deixando o filme um pouco extenso demais para o propósito. Além do diretor Hayao Miyazaki, no elenco temos o famoso Joe Hisashi cuidando da trilha sonora, que depois viria a trabalhar na bela trilha de A Viagem de Chihiro.



UMA RARIDADE NO BRASIL

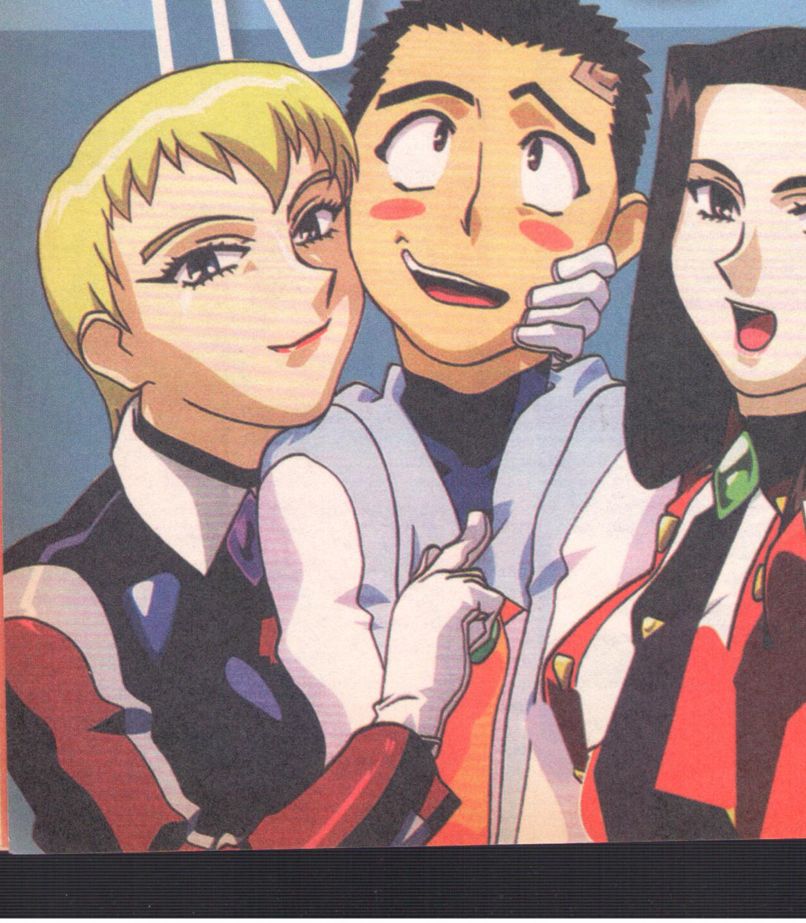
O filme chegou a ser lançado aqui na década de 1990, junto ao Totoro (que chegou com o título de Meu Vizinho Totoro). A dublagem foi realizada na Dubla Vídeo, que fez um trabalho muito competente de escolha de vozes. Para a voz do Marco Porquinho foi escolhido Paulo Celestino, que é famoso no Brasil pela voz do Máscara da Morte de Os Cavaleiros do Zodíaco e, mais recentemente, pela voz do Conde de Monte Cristo do animê homônimo exibido pelo Animax. Já o antagonista Curtis foi dublado por Cassius Romero, o Mestre Hindra de Shurato e o Tuxedo Mask da primeira fase de Sailor Moon dublada na Gota Mágica.

Infelizmente esse filme só é encontrado em VHS, e mesmo assim é muito raro. Vale muito uma busca em sebos ou até mesmo em eventos de animês em estandes que vendem coisas usadas, caso você ainda tenha um aparelho que rode VHS. O filme pode ter apenas a linguagem e a estética japonesa, mas vale muito a pena ver principalmente pela qualidade da história e pelo retrato quase fiel da época. Aliás, é um dos poucos filmes do Ghibli em que há uma definição precisa do momento histórico em que se passa o filme. O jeito é ir atrás das aventuras do Marco Porquinho e ter uma lição de vida com a história.

João amava Teresa que amava Raimundo que amava Maria que amava Joaquim que amava Lili que não amava ninguém. Com certeza esse famoso poema de Carlos Drummond de Andrade não pode ser relacionado com uma das maiores histórias de comédia romântica do mundo. Afinal, Ryoko amava Tenchi... Aeka também amava Tenchi. Sasami amava Tenchi, Washu amava Tenchi, Mihoshi amava Tenchi, que não amava ninguém. Tenchi apenas queria voltar a ter sua vida tranquilinha no interior do Japão.

Tenchi Muyo

Por Fabio Garcia



NO COMEÇO

Antes de falar da série em si é bom voltar uns anos e explicar como a série chegou ao Brasil, como foi tratada como se fosse uma coisa só e tudo mais. Lá pelos idos de 2000, a BAND decidiu fazer um programa infantil com alguns desenhos americanos de qualidade duvidosa e idade avançada para dividir horário com produções japonesas, todas apresentadas por Kira, uma "garota que vive no futuro e luta caratê". Depois da exibição de Bucky e de El Hazard, a BAND colocou no ar uma série que, analisando com os olhos de hoje, foi uma jogada bem arriscada. Tenchi Muyo não tinha nenhuma característica das séries que fazia sucesso no Brasil: faltava-lhe a ação de Cavaleiros do Zodíaco, o número de episódios de Dragon Ball Z e o potencial de vender brinquedos de Pokémon.

Tenchi Muyo, assim como sua "sucessora" El Hazard, é um conjunto de séries que contam a mesma história em diversas realidades. Se o Superman tem diversas origens, Tenchi Muyo também tem diversas maneiras diferentes de a história acontecer, cada uma sem ligação com a outra. A série que veio para o Brasil foi a primeira série de TV, que procurava ser um pouco mais pop que a série original de OVA. E foi quando a salada "Tenchi Muyo à brasileira" começou, misturando aberturas e encerramentos de outras séries. Após o 26º episódio, a emissora começou a exibir a segunda série de TV como se fosse uma continuação da outra, quando uma não tem ligação com a outra.

Depois de muitas exibições, em 2001, sabe-se lá se foi pelo sucesso ou pela falta do que exibir, o Band Kids começou a cavar sua própria sepultura ao exibir a série original de OVA. Digo cavar sua sepultura, pois o programa já ia mal das pernas por perder Dragon Ball Z para a Globo e porque exibiu a mais polêmica das séries, o que culminou no final do programa por problemas com o Governo sobre a exibição de forte conteúdo erótico às seis da tarde. A série, então, fez um passeio no Canal 21 de São Paulo e sumiu depois de algumas exibições.

Em 2004, quando a emissora decidiu reativar sua programação infantil com os "novíssimos" Cavaleiros do Zodíaco, Tenchi Muyo voltou ao ar com uma apresentação que beirava do ridículo da Kelly Key. A série foi exibida aos trancos e barrancos com generosos cortes para adequar a já inocente série ao padrão do governo neurótico. Não precisa nem dizer que a série nem chegou a ter todos os seus episódios exibidos.

> "Hoje, Tenchi Muyo é apenas uma boa lembrança na cabeça dos fãs. Quando ver séries legendadas era um luxo, restava aos fãs acompanhar essas séries 'diferentes' na televisão mesmo."

Hoje, Tenchi Muyo é apenas uma boa lembrança na cabeça dos fãs. Quando ver séries legendadas era um luxo, restava aos fãs acompanhar essas séries "diferentes" na televisão mesmo. Agora que o panorama da série no Brasil já foi traçado, teremos um apanhado de todas as séries principais de Tenchi Muyo (ignorando uns spin-off, como as séries da Pretty Sammy), explicando suas linhas temporais e acontecimentos.

"Não sobrou nem para a pequena Sasami, que se tornou uma paródia da heroína Sailor Moon, chamada Pretty Sammy."

TENCHI MUYO! RYO-OHKI

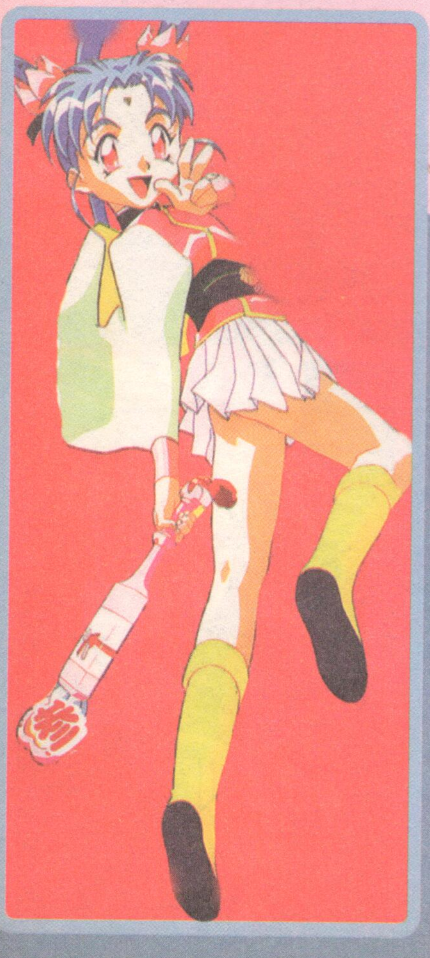
Também conhecida como TENCHI MUYO! OVA
Categoria: OVA (Original Vídeo Animation)
Episódios: 20
Ano: 1992 até 2005
Exibição no Brasil: 2001 (apenas os primeiros 13 episódios)

Tudo começa quando o jovem Tenchi Masaki, que mora no interior do Japão ao lado de um templo, decide desobedecer a seu avô e vai até uma caverna proibida. Lá ele liberta a demônio Ryoko, de 700 anos, que se apaixona perdidamente pelo rapaz após quase destruir a sua escola. Depois começam a vir do espaço mais garotas malucas prontas para tornar a vida de Tenchi um inferno, como as princesas de Jurai Aeka e Sasami, a cientista maluca Washu e a policial Mihoshi, todas com fortes sentimentos pelo rapaz.

A primeira série de OVA tem seis episódios, que foram lançados mensalmente em 1992, para popularizar o novo aparelho da marca Pioneer. Nessa série vamos conhecendo as garotas do espaço e, no quinto episódio, uma batalha contra o vilão Kagato (que seria reaproveitado na série televisiva Tenchi Universe). O nome da série foi uma brincadeira com a inutilidade do protagonista, pois a tradução seria algo como "Sem necessidade para Tenchi". Mas o personagem não é tão inútil quanto aparece, pois o último episódio da primeira série de OVA se chama justamente "Precisamos do Tenchi", quando o protagonista precisa derrotar Kagato usando seu novo poder, as Asas do Falcão da Luz.

Embora use um pouco de luta, o grande destaque da série é a sensualidade das garotas, com direito ao tradicional e completamente clichê episódio nas termas, com todas mostrando seus corpos avantajados. E quando digo todas, digo todas mesmo, pois durante todos os episódios de OVA nenhuma garota ficou sem mostrar os peitos (nem mesmo a pequena Sasami, que os mostrou rapidamente no especial da Mihoshi).

Com o sucesso, logo a Pioneer lançou mais um episódio da série, que mostrava Ryoko e Aeka tentando conquistar Tenchi, usando truques de um mangá que Sasami encontrou.

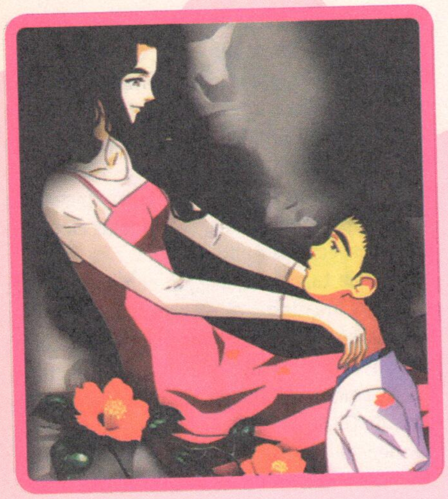


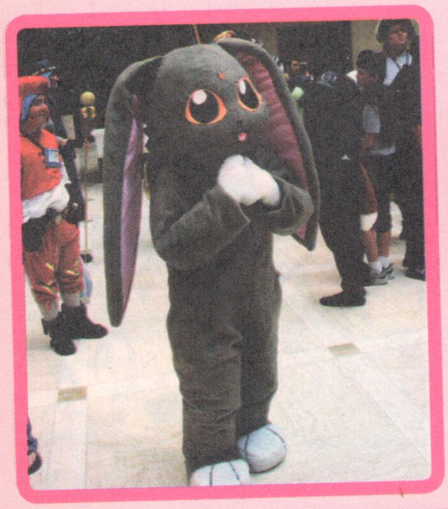
Depois foi lançada a segunda série de OVA, com mais seis episódios. Desta vez sem muita luta e mostrando mais as confusões das garotas. Ficamos conhecendo a origem da mascote Ryo-Ohki e de Sasami, que em seu corpo possui parte da essência da deusa Tsunami. E é nessa série que ficamos sabendo que existem três deusas poderosas que comandam tudo: Tsunami (a que divide o corpo com a Sasami), a Lady Tokimi e.... a Washu! Ryo-Ohki ganha uma forma humanóide e passa a interagir com as garotas como se fosse uma criancinha. Ainda temos o aparecimento da Zero Ryoko, uma andróide construída para coletar dados das pessoas. E, para terminar a segunda série, tivemos o episódio "Aí vem Juraí", com a vinda das pessoas da família real visitar Aeka e Sasami.

O sucesso foi o bastante para que fizessem um especial solo para a mais tapada policial do universo, Mihoshi. Nesse episódio especial ela conta a mais perigosa de suas missões, que envolveu uma cientista maluca e um grupo de heróis para defender o universo. O lado cômico é que, para contar a história, Mihoshi decide "escalar" os personagens da série para fazerem os papéis da história. Não sobrou nem para a pequena Sasami, que se tornou uma paródia da heroína Sailor Moon, chamada Pretty Sammy. O sucesso da "nova" personagem rendeu uma nova aparição em Tenchi Universe, alguns OVAs exclusivos para a heroína e até mesmo um seriado spin-off! Nessa série também tivemos a primeira aparição de Kiyone, a parceira inteligente da Mihoshi. Mas seu final foi bem ingrato: após uma explosão ela se perde no espaço e promete matar Mihoshi por ter tornado sua vida um inferno. Kiyone só voltaria a participar efetivamente da série nas versões televisivas e nos filmes.

Todos esses OVAs citados até aqui foram exibidos no Brasil, erroneamente chamados nas propagandas da BAND como "Tenchi no Espaço". Eles apareceram cerca de um ano após a exibição das séries televisivas e novamente atrapalhando a cabeça do público ao contar uma outra versão para o encontro do Tenchi com as garotas. O alto grau de sensualidade chamou a atenção da mídia, principalmente após uma "denúncia" da jornalista Sônia Abrão, que apresentava um programa na RedeTV! no mesmo horário da exibição das aventuras de Tenchi. Foi o que precisava para a BAND retirar a série do ar sem ao menos exibir uma reprise.

Em 2003 saiu a continuação dos OVAs, com mais seis episódios, aprofundando a história da Z e com a presença de novas moradoras na casa dos Masaki, que causam muita ciumeira por parte das outras moradoras. Depois desses seis episódios, foi lançado mais um especial, com uma versão alternativa do final da terceira série de OVA. Até onde se tem notícia, as séries de OVA acabaram por aí mesmo, e essa terceira série muito dificilmente chegará ao Brasil.





TENCHI MUYO!

Também conhecida como TENCHI UNIVERSE
Categoria: Série para TV
Episódios: 26
Ano: 1995
Exibição no Brasil: 2000

Assim como a maioria das séries, Tenchi Universe começa com Tenchi indo para a escola quando encontra um gatinho que o faz lembrar de uma época onde garotas surgiram para complicar sua vida. Então voltamos para o dia em que ele estava indo para a escola e vê uma nave caindo na Terra, e de lá sai a Ryoko dizendo para que Tenchi a salve da pirata espacial Mihoshi que estava atrás dela. Óbvio que é tudo mentira e Tenchi acaba acolhendo em sua casa tanto a verdadeira pirata espacial, Ryoko, como a policial anormalmente atrapalhada Mihoshi.

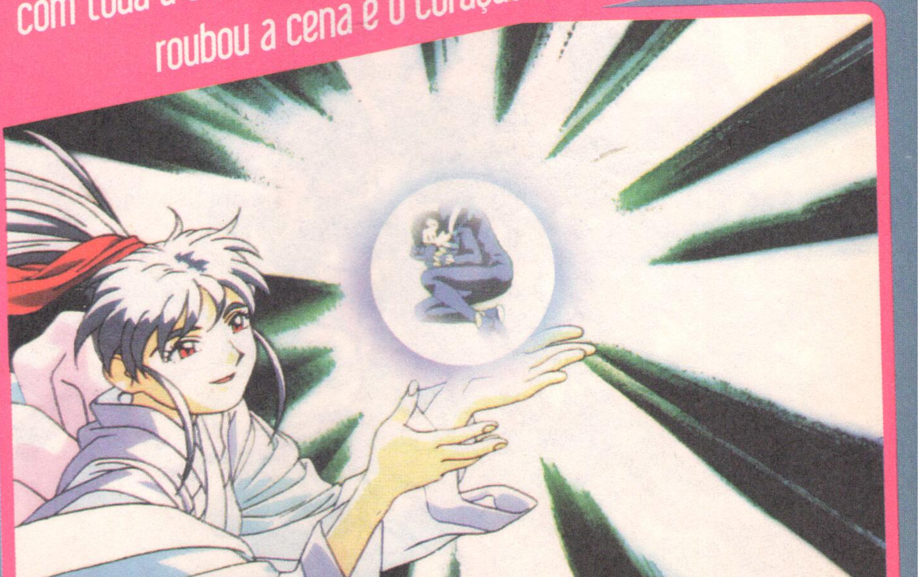
Logo chega a Terra mais gente do espaço, como as irmãs Aeka e Sasami, que vieram resgatar Mihoshi e acabam decidindo passar uma férias na casa de Tenchi. O grupo logo se completa com a entrada da companheira inteligente de Mihoshi, Kiyone, e a cientista maluca exilada Washu, que estava presa na caverna do templo Masaki. Depois de alguns episódios necessários para desenvolver a personalidade das garotas e seus conflitos, começa a verdadeira saga espacial da série.

Aeka e Sasami recebem um mandado de prisão do reino de Jurai, lugar onde são princesas, porque lá assumiu o verdadeiro herdeiro do trono, o Yosho. Com isso, todos decidem ir até Jurai para provar a inocência das princesas e desmascarar o falso Yosho, já que o verdadeiro está escondido bem embaixo do nariz das garotas. Os episódios ganham um ritmo de ação mais frequente, e momentos emocionantes levam às lutas finais.

Pode-se dizer que o momento mais marcante de toda a série é o episódio 24, intitulado "Sem necessidade para a Ryoko". Nesse episódio a pirata espacial decide ajudar Tenchi a chegar a Jurai, nem que para isso ela precise se sacrificar... que é o que acontece. A morte da Ryoko fez muitos fãs chorarem rios de lágrimas, com toda a certeza, porque ela foi a personagem que mais roubou a cena e o coração das pessoas. Foi impossível não rir quando ela apareceu com um ovo dizendo que era o filho dela com o Tenchi (para o assombro de Aeka, também apaixonada pelo rapaz) ou então em todas as armações que ela fazia.

Nessa série podemos comentar também a participação mais efetiva de Kiyone, ao contrário da série de OVA em que ela aparece apenas em um episódio. Aqui ela é presença garantida e rende muitas piadas por ser o contraposto de Mihoshi, e seu ódio pela loira mais burra da galáxia rende os momentos mais hilários da história. Mas no fundo são bem amigas, como nota-se no episódio 7 na cena em que elas vão ao karaokê para descansar do trabalhoso dia de terráqueas que tiveram.

> "A morte da Ryoko fez muitos fãs chorarem rios de lágrimas, com toda a certeza, porque ela foi a personagem que mais roubou a cena e o coração das pessoas."



Aeka continua apaixonada por Tenchi, mas seu sentimento foi um pouco reduzido se comparado ao da série de OVA. Talvez para que o público torça mais pela dupla Tenchi e Ryoko. Seu papel na série como oposto da Ryoko continua intacto, mas em muitos momentos vemos que ela é apenas uma "escada" para que Ryoko brilhe mais. Outra que foi subaproveitada na série foi Washu, que perdeu o amor pelo Tenchi que tinha no OVA e ficou com o papel apenas de cientista maluca. O papel de mascote fica com Ryo-Ohki ainda, mas ela divide o posto em alguns episódios com o novo Ken-Ohki.

Como vilões, a série tem apenas dois: a caçadora espacial Nagi, presença em apenas três episódios, e o poderoso e de nome extremamente ambíguo Kagato, que é o ser por trás da revolta do reino de Jurai contra as princesas.

A série tem muitos episódios memoráveis, tendo como destaque o da libertação da Washu, a trilogia das aventuras no tempo-espaço (com paródias de filmes de Kurosawa e até a série Sailor Moon), o concurso de biquínis e o já citado episódio do sacrifício de Ryoko.

Essa série foi lançada no Japão em 1995 e tentou infantilizar um pouco a história de Tenchi Muyo para conquistar um público mais amplo. A história realmente ficou mais light, tanto que só em uma cena apareceram os peitos de alguém (os da Kiyone, no caso). Essa versão da série fez bastante sucesso, tanto que é o ponto de referência para os dois filmes "In Love".

Aqui no Brasil ela foi a primeira exibida, e a dublagem no começo tinha umas peculiaridades. Segundo a dubladora da Ryoko, Sheila Dorfman, em uma entrevista, o cliente pediu para que todos fizessem vozes bem infantis. Com o passar dos episódios, e com os dubladores percebendo que não se tratava de uma série para criança, a voz dos personagens foi envelhecendo naturalmente. A escalação de personagens foi ótima, mas a série enfrentou problemas graves de pronúncia. O mais assombroso foi o nome do Ryo-Ohki: a Ryoko o chamava de Ri-ô-kí, enquanto a dubladora da Sasami o chamava de Ri-u-ó-ki. Como destaque positivo podemos dizer que todas as canções foram dubladas, algumas cantadas pelos respectivos dubladores.

A série também começou com a salada da exibição brasileira. A abertura da primeira fase da série, com os personagens na Terra, mostrava o vídeo da abertura de Tenchi in Tokyo com a música de abertura da terceira série de OVA. Quando eles vão para o espaço, o vídeo de abertura fica o da série original, mas com a música de encerramento do OVA. O encerramento não escapou da salada também, pois o vídeo era o do encerramento de Tenchi in Tokyo com a música de encerramento do OVA (a mesma da segunda abertura).

> "Essa série foi lançada no Japão em 1995 e tentou infantilizar um pouco a história de Tenchi Muyo para conquistar um público mais amplo. A história realmente ficou mais light, tanto que só em uma cena apareceram os peitos da Kiyone"

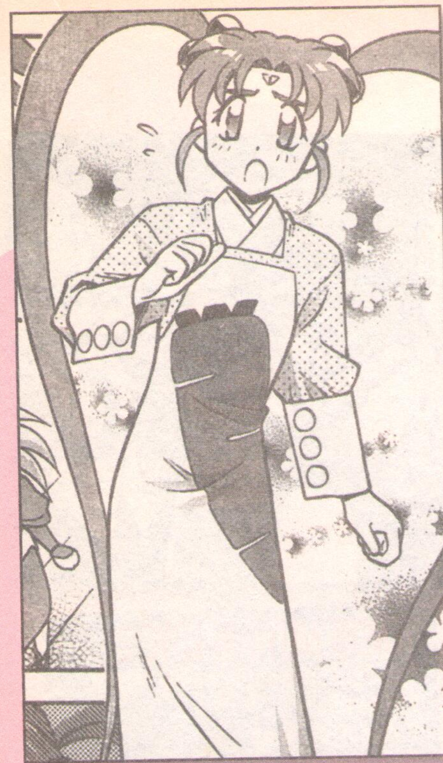
TENCHI MUYO! IN LOVE

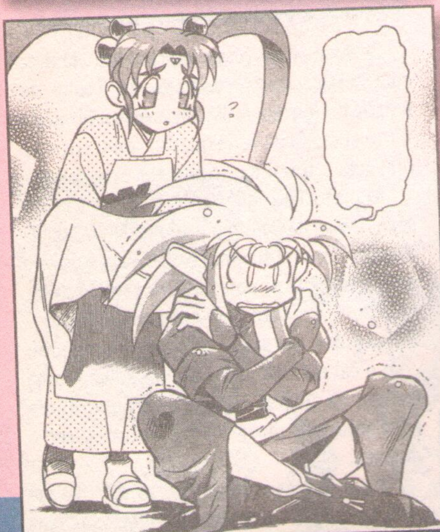
Categoria: Filme
Ano: 1996

O primeiro longa-metragem da série foi feito baseado na primeira série televisiva. Tudo começa quando o criminoso Kain foge da prisão e, para evitar que Jurai o persiga, vai para 1970 para eliminar a mãe de Tenchi, Achika, para evitar que o desnecessário nasça. Então toda a turma se reúne para ir ao passado salvar a mãe do garoto.

O filme é bem divertido, principalmente ao vermos Ryoko e Aeka como alunas tentando serem amigas de Achika. Também é bem divertido ver como Nobuyuki, o pai de Tenchi, conheceu a mãe do garoto. O filme conta com bastante ação nos momentos finais, tudo com uma animação excelente.

Como era de se imaginar, as garotas ficam em segundo plano ao ter Ryoko e Aeka lançadas ao papel de protagonistas. Até mesmo Tenchi fica um pouco inútil nesse filme, tendo sua participação apagada pela das duas garotas do espaço.





SHIN TENCHI MUYO!

Também conhecida como TENCHI IN TOKYO
Categoria: Série para TV
Episódios: 26
Ano: 1997
Exibição no Brasil: 2000/2001

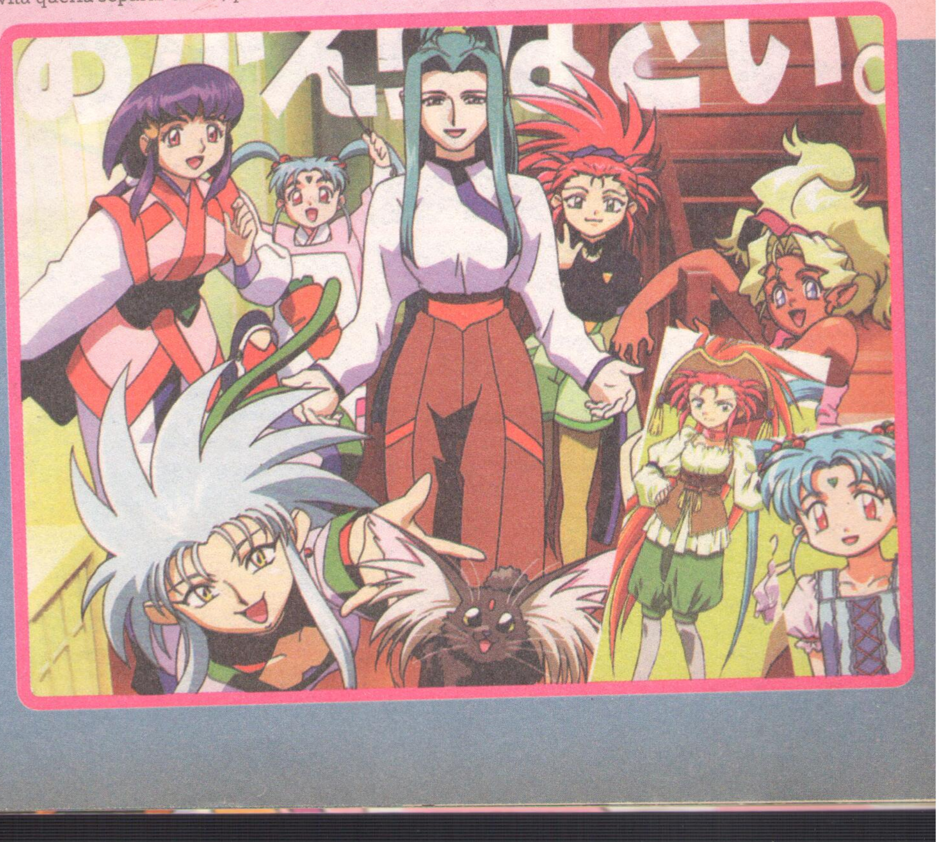
Sem querer parafrasear o locutor das chamadas da Sessão da Tarde, Tenchi in Tokyo começa com mais uma das tradicionais confusões daquela turminha da pesada hospedada na casa dos Masaki. Tenchi aparece querendo tirar uma foto com todo mundo e diz que vai se mudar para a longínqua Tóquio para ajudar num templo de um amigo de seu avô e para estudar por lá. As garotas ficam desoladas, mas logo arranjam meios de irem para Tóquio para infernizar alguns momentos do garoto. Simultaneamente a isso, uma entidade maligna conhecida como Yugi surge e tem planos bem misteriosos para separar Tenchi das garotas.

Mesmo estando longe, Tenchi mantêm um forte laço emocional com as garotas, mas tudo começa a mudar quando ele conhece Sakuya, a garota mais popular da escola e que se apaixona pelo rapaz. Os dois começam a se envolver, mesmo sendo atrapalhados pelas ciumentas Ryoko e Aeka. O clímax acontece num festival da escola, quando Ryoko vê o primeiro beijo entre Tenchi e Sakuya. Com isso, todas as garotas começam a se separar, e o plano de Yugi vai se tornando mais concreto. Na verdade a vilã queria separar todos, pois cada um possuía um pingente com uma pedra, e todas unidas formam uma poderosa espada que Tenchi é capaz de usar para destruir o mal.

Depois de muitos acontecimentos tristes, principalmente conflitos internos de Sakuya, que nota que não tem um passado e descobre que é apenas uma sombra da Yugi, Tenchi consegue se reunir com as garotas em Tóquio e parte para salvar Sasami que foi seqüestrada por Yugi. Ao alcançar finalmente a vilã, o garoto, ao invés de destruí-la com a espada, apenas dá um tapa na cara dela, e diz para que a moça pare com manha e venha morar com ele. Yugi então hiberna na caverna do templo Masaki e todo mundo volta a morar contentemente na casa de Tenchi.

Embora tenha sido apresentada no Brasil como uma continuação natural da primeira série televisiva, essa se trata de mais uma linha temporal diferente. No meio da série é mostrado um episódio como todos se conheceram, e foi de um jeito absurdamente rápido: todas caíram na Terra simultaneamente no meio de uma guerra, e Tenchi conseguiu interromper tudo e deixar os times rivais morando harmoniosamente em sua casa.

Nessa série Tenchi ganha essa personalidade apaziguadora, capaz de manter em harmonia pessoas que se odeiam, algo como o Goku de Dragon Ball, que em seu time mantém antigos inimigos como Tem-Shin-Han, Piccolo e Vegeta. A personalidade das garotas mantém-se como na primeira série de televisão, com a diferença de que Washu, Sasami, Mihoshi e Kiyone sentem um amor maior por Tenchi, mas nada comparado ao da série de OVA.



Na versão original, a dubladora da mãe do Tenchi é a polivalente Megumi Hayashibara, nada menos que a dubladora da Lina Inverse de Slayers, Rei Ayanami de Evangelion, Jesse de Pokémon, Ranma mulher de Ranma ½, além de cantora das músicas de abertura de Shaman King, Vídeo Girl Ai, Slayers e muito mais.

Esse filme nunca foi exibido no Brasil, mas fez um sucesso razoável através dos fansubers da época. E para os fãs que acham que fansuber é apenas um site que legenda e baixamos de graça, saibam que na época a coisa era mais difícil. As pessoas viam tudo em fitas VHS (sabem, aqueles trambolhos pretos que colocamos em aparelhos de videocassete?) capturadas de LDs (imaginem um CD do tamanho de um disco de vinil) japoneses, e a distribuição era mais popular em eventos da época, como o falecido Mangácon e as primeiras edições do Animecon.

"Os desvirtuamentos de Tenchi Forever podem ser explicados no ano anterior de seu lançamento: foi o ano em que Evangelion mudou a animação japonesa."

O destaque vai para os personagens novos: Sakuya é bem carismática, mesmo roubando o homem de Ryoko e Aeka. Dos amigos de Tóquio de Tenchi, podemos destacar o gordinho Yamazaki, responsável por muitas das cenas cômicas, como no episódio do festival que ele sempre aparece para impedir o beijo de Tenchi e Sakuya. Yugi foi uma vilã bem colocada, mas demorou muito para que ela revelasse seu plano. O que foi desnecessário foi o grupo de vilões assistentes de Yugi, que faz lembrar muito as equipes de vilões dos seriados Super Sentai (aqueles com heróis coloridos, versões originais dos Power Rangers).

A animação da série optou por um character design ligeiramente diferente, com traços mais simples e cores mais fortes. O resultado agrada em alguns momentos, mas em momentos de maiores emoções peca, e muito. A trilha sonora consegue ser melhor que a primeira série televisiva, embora não tenha nenhuma música cantada por personagens.

No Brasil a salada continuou: a abertura era a de Tenchi Universe com a música de encerramento de Tenchi Muyo OVA. O encerramento tinha o vídeo certo, mas com a música de abertura.

TENCHI MUYO! MANATSU NO EVE

Também conhecido como TENCHI MUYO! DAUGHTER OF DARKNESS
Categoria: Filme
Ano: 1997

Para muitos, esse é o melhor longa da série. Desta vez o ponto de referência foi a série de OVA, ao contrário dos outros filmes. A história começa com uma moça chamada Mayuka que chega na casa dos Masaki dizendo que é filha de Tenchi. Depois de um exame de DNA eles descobrem que o que ela diz é verdade, mas tem algo muito estranho nela quando notam que ela tem ligação com uma demônia chamada Yuzuha. Então o trio de protagonistas, Tenchi, Ryoko e Aeka, vão para a dimensão da demônia acabar com todo o mal-entendido.

A animação é linda, assim como a trilha sonora e a atuação dos dubladores. As cenas de ação ficaram bem melhores que no primeiro longa, com destaque para as cenas do Tenchi usando as Asas do Falcão da Luz. Também vale mencionar que Kiyone participa do filme após ter sobrevivido misteriosamente ao tragicômico final do especial da Mihoshi no OVA. Assim como o primeiro filme, esse só ficou conhecido pelos brasileiros graças a fansubers.

TENCHI MUYO IN LOVE 2

Também conhecido como TENCHI FOREVER
Categoria: Filme
Ano: 1999

Se esse filme fosse lançado no México, com certeza seria chamado de Ryoko do Bairro ou então Aeka Mercedes. Olhando tanto como fã da série quanto como crítico a resposta é unânime: o filme é uma droga.

A história foge muito aos clichês da série, e isso não é um ponto positivo. Depois de mais uma tradicional briga entre Ryoko e Aeka, Tenchi vai para uma floresta e desaparece. Depois de seis meses, com longas buscas das garotas, elas acham Tenchi, com o cabelo comprido, morando com uma mulher na cidade, chamada Haruna. Agora elas precisam fazer Tenchi voltar a ser o que era.

O que faz esse filme tão ruim é a descaracterização completa de todos os personagens. Sai o histérico Tenchi para entrar o novo e sério Tenchi. Ryoko deixa de ser escandalosa e se torna uma mulher fraca, com voz mansa e que chora (!) em muitas cenas. Aeka ganha um tom mais engajado e se equipara à nova Ryoko. Mihoshi e Kiyone desempenham o papel de policiais sérias, assim como Washu perde seu jeito maluco e Sasami perde sua infantilidade. Para completar o pacote, Haruna também é uma personagem muito malconstruída.

Os desvirtuamentos desse filme podem ser explicados no ano anterior de seu lançamento: foi o ano em que Evangelion mudou a animação japonesa. Querendo dar uma profundidade maior a Tenchi Muyo, os produtores mudaram toda a história, e os fãs tiveram que encarar o mais indigesto longa.

Tirando isso, pelo menos a animação é linda. Pelo menos isso.

TENCHI MUYO! GXP

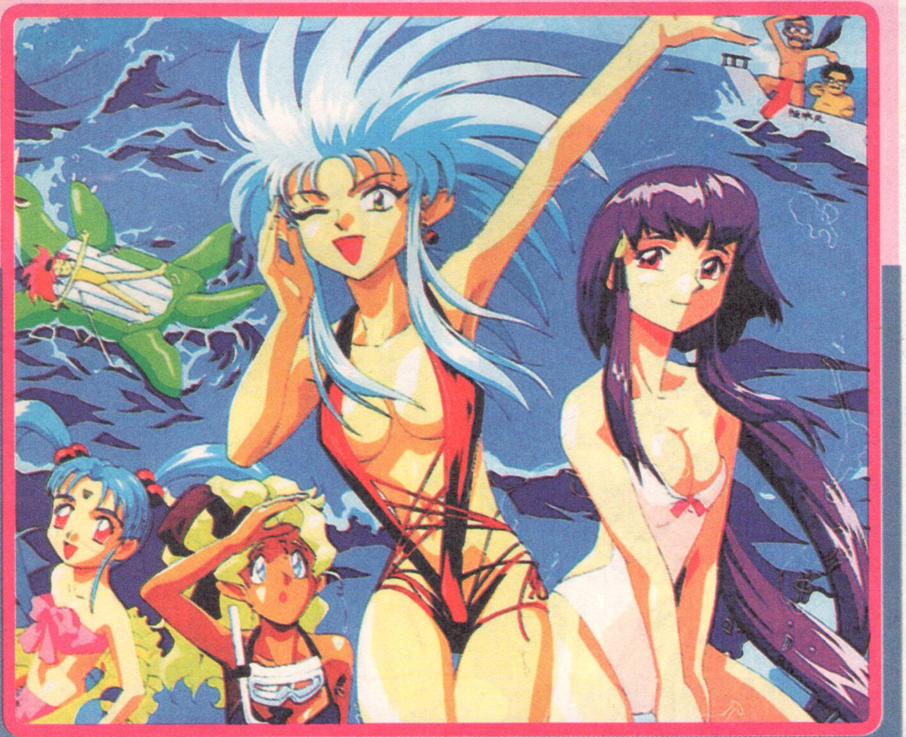
Categoria: Série para TV
Episódios: 26
Ano: 2002

Numa cidadezinha distante vivia o jovem Tenchi Masaki e... espere um pouco, a história não é sobre Tenchi Masaki. Aliás, nem sobre Ryoko, Aeka ou qualquer outra garota das outras séries. Tudo começa com Seina Yamada, o garoto que é o desastre em pessoa. O rapaz é tão azarado que é só sair de uma loja que cai o toldo nele, só passar ao lado de alguém falando ao celular que este perde o sinal etc. O rapaz é um ímã de desastres. Temendo sua própria segurança, a família de Seina manda-o para o espaço para trabalhar na Polícia Galáctica, a GXP (local de trabalho da Mihoshi e da Kiyone). Lá ele conhece a extremamente falante Amane Kaunak e a mais comedida Kiriko Masaki, que se apaixonam pelo rapaz. Trabalhando na GXP ele ainda conhece a pirata espacial Ryoko Baruta, cujo nome é uma homenagem à grande pirata espacial Ryoko. No meio da confusão, ele ainda tem que conviver com a loira mais estúpida de todo espaço, a faxineira Mitoto Kuramitsu, nada menos que a mãe da Mihoshi!

Essa série foi a última a ser exibida na televisão, e é o spin-off (série derivada) mais próximo da série original. Tanto que os personagens do OVA participam desta série aqui: Seina é amigo de escola do Tenchi, e ainda temos rápidas aparições de Ryoko e Aeka. Além delas, todas as pessoas da Polícia Galáctica e de Jurai são as que já pintaram no episódio duplo "Aí vem Jurai" da segunda série de OVA.

A série conseguiu destaque da mídia por causa do diretor, nada menos que Shinichi Watanabe, o mesmo de Excel Saga. Os personagens também conquistaram o público, principalmente o protagonista Seina e a lindíssima Amane, cuja velocidade de articulação de palavras causa inveja a qualquer narrador esportivo de rádio.

Essa série também foi lançada em DVD nos EUA e fez um sucesso razoável, e não há a menor possibilidade de uma exibição no Brasil, agora que a BAND não liga muito para o Tenchi. Talvez se o Animax se interessar...



FINALIZANDO

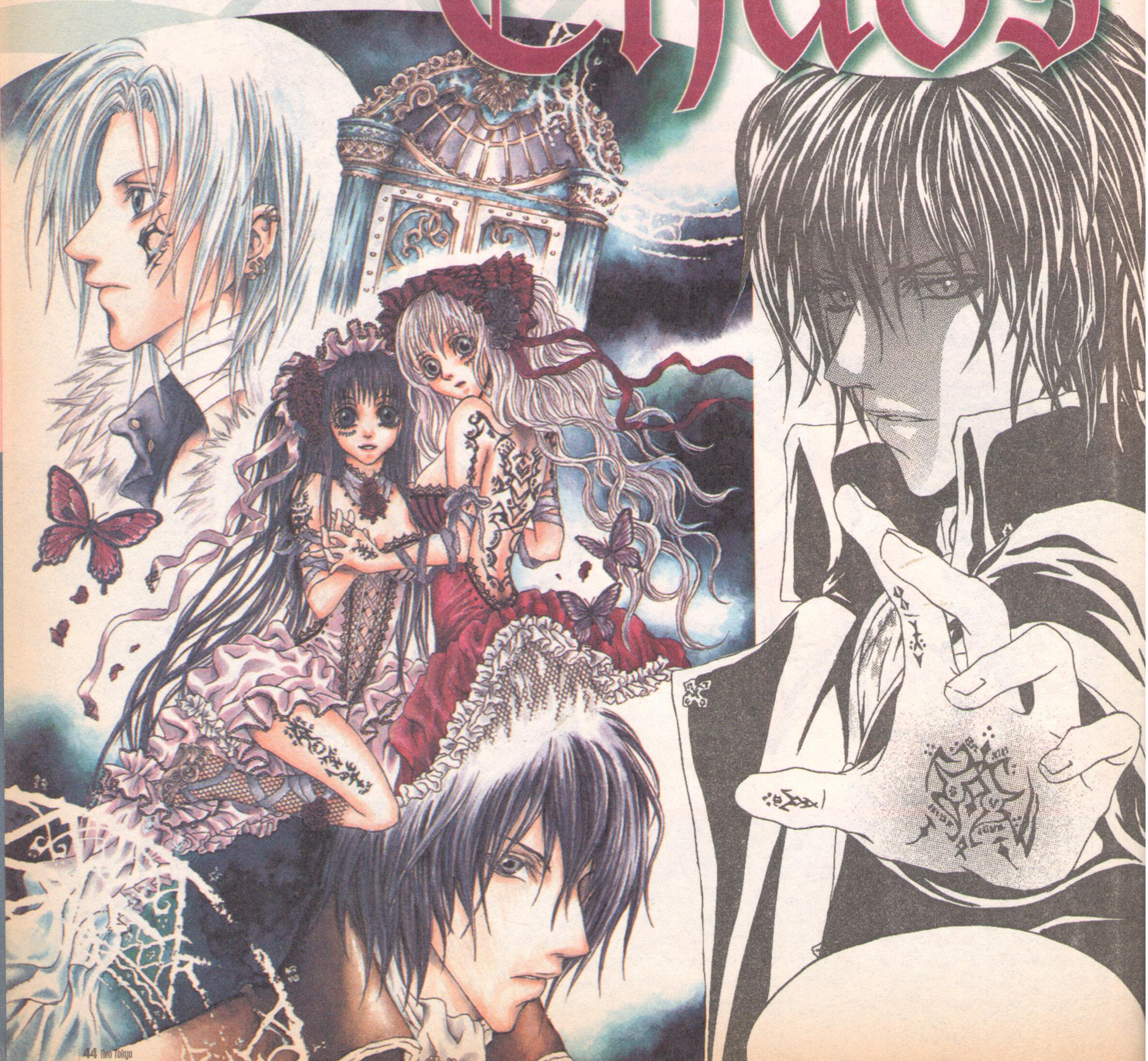
Tenchi Muyo é uma série muito extensa (também pudera, esse ano ela completa 16 anos) e com um enorme número de séries. Lembrando ainda que da matéria foram excluídas as séries e OVAs da Pretty Sammy, assim como a nova série sobre a Sasami no Japão, agora com ela desempenhando papel de bruxinha, que já chegou à segunda temporada. Com diversas origens para as aventuras de Tenchi, Ryoko e Aeka, o que te resta é escolher a versão que vai digerir e ir com fé numa das melhores comédias românticas da década de 1990. Nós garantimos.

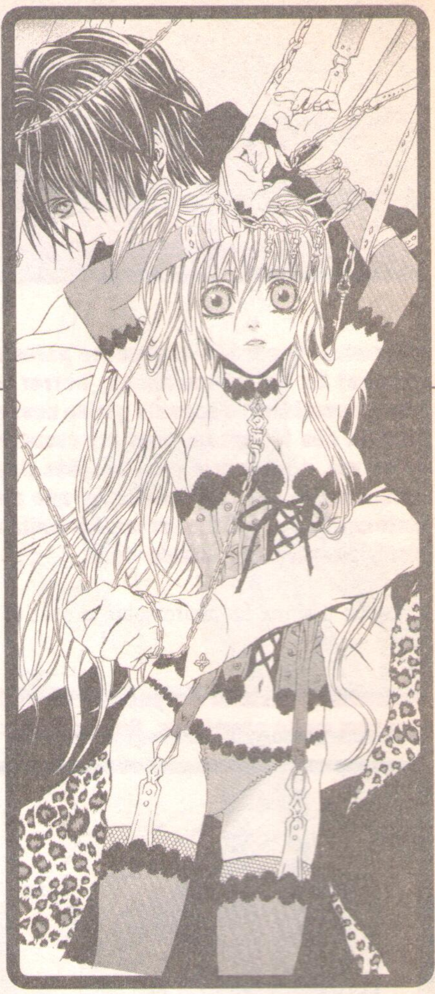
QUER APRENDER A DESENHAR MANGÁ?
EM CAMPINAS, O MANGÁ JÁ TEM ENDEREÇO CERTO!
ÃNIMA
Academia • de • Arte
OUTROS CURSOS:
- HISTÓRIA EM QUADRINHOS
- DESENHO ARTÍSTICO
- ILUSTRAÇÃO
- MODA & ESTILISMO
- PINTURA
- ANIMAÇÃO
- ARTE DIGITAL
- PERSPECTIVA
- LINGUAGEM ARQUITETÔNICA

AGENDE SUA AULA-CORTESIA GRATUITA!
r. Sampainho, 78 • Cambuí
19 3342 2992
- AULAS SEMI-INDIVIDUAIS
grupos de até 6 alunos
- CURSOS APOSTILADOS
- MATRÍCULAS SEMPRE ABERTAS!
www.anima.art.br

Por Alexandre Lancaster e Junior Fonseca

Doors of Chaos





Nesse batepapo entre a mangaká Mitsuki e a editora Shiramizu podemos acompanhar alguns segredos da confecção de DOC, detalhes sobre suas vidas pessoais como mangaká e editora, além de perceber uma amizade muito bacana entre elas.

Shiramizu: Primeiro, nos conte um pouco sobre vocês e como chegaram ao título em que estão agora, mas como introdução, gostaria de começar tudo com uma pergunta – quando você decidiu se tornar uma quadrinhista?

Mitsuki: Desde meus últimos anos no primário. Eu sempre me imaginei como uma romancista, então escrevi alguns contos, mas percebi que gostava mais de desenhar mesmo.

NT: Então você começou como escritora, certo? (Risos) Eu gostaria de ver algo dessa época um dia. Mas sua estreia como quadrinhista começou graças a Tokyopop Japão, correto?

Mitsuki: Sim, Doors of Chaos foi minha estreia. Meu primeiro trabalho profissional.

Shiramizu: Eu já editei diferentes trabalhos, mas DoC foi meu primeiro trabalho gótico. Deu muito trabalho editar isso com todo o lado fashion da coisa. (risos)

NT: Como foi trabalhar em conjunto nesse projeto?

Shiramizu: Você tem que entender que Mitsuki vive em Ibaraki-ken, que é meio distante de nosso escritório localizado em Tóquio. A maior parte de nossas conversas se deu por telefone, e acabamos com uma conta enorme no fim do mês. (Risos)

Mitsuki: É muito fácil, ela é um amor e sempre me deu um feedback quando preciso.

Shiramizu: Ah, assim eu fico com vergonha!

> *"O mundo de DoC sempre esteve em minha imaginação, então eu sinto como se eu conhecesse o lugar de verdade, tudo é tão natural e espontâneo."*

(risos) Mas como você surgiu com essa trama?

Mitsuki: O mundo de DoC sempre esteve em minha imaginação, então eu sinto como se eu conhecesse o lugar de verdade, tudo é tão natural e espontâneo.

Shiramizu: Em quais outros projetos você chegou a trabalhar e como essa experiência difere de Doors of Chaos?

Mitsuki: Quase tudo que eu escrevi é gótico por natureza, mas DoC é meu primeiro trabalho realmente longo. Isso fez diferença em relação a tudo que fiz antes por causa de todo o planejamento que acompanhou o processo – como me desafiar a desenhar sequências de ação e adicionar um bocado de drama aos personagens. A escala como um todo do projeto definitivamente o tornou muito divertido.

> “A série foi originalmente planejada para três volumes, mas continua crescendo e crescendo...”

Shiramizu: O cenário realmente parece imenso! Eu editei romances, horror e mesmo comédia e o aspecto gótico nessa história não foi apenas algo refrescante de se ver, e o cenário e motivações dos personagens são tão complexos que eu sinto como se pudessem ser criadas muitas histórias sobre esse mundo ainda.

Mitsuki: E ainda há muito sobre o qual eu quero escrever!

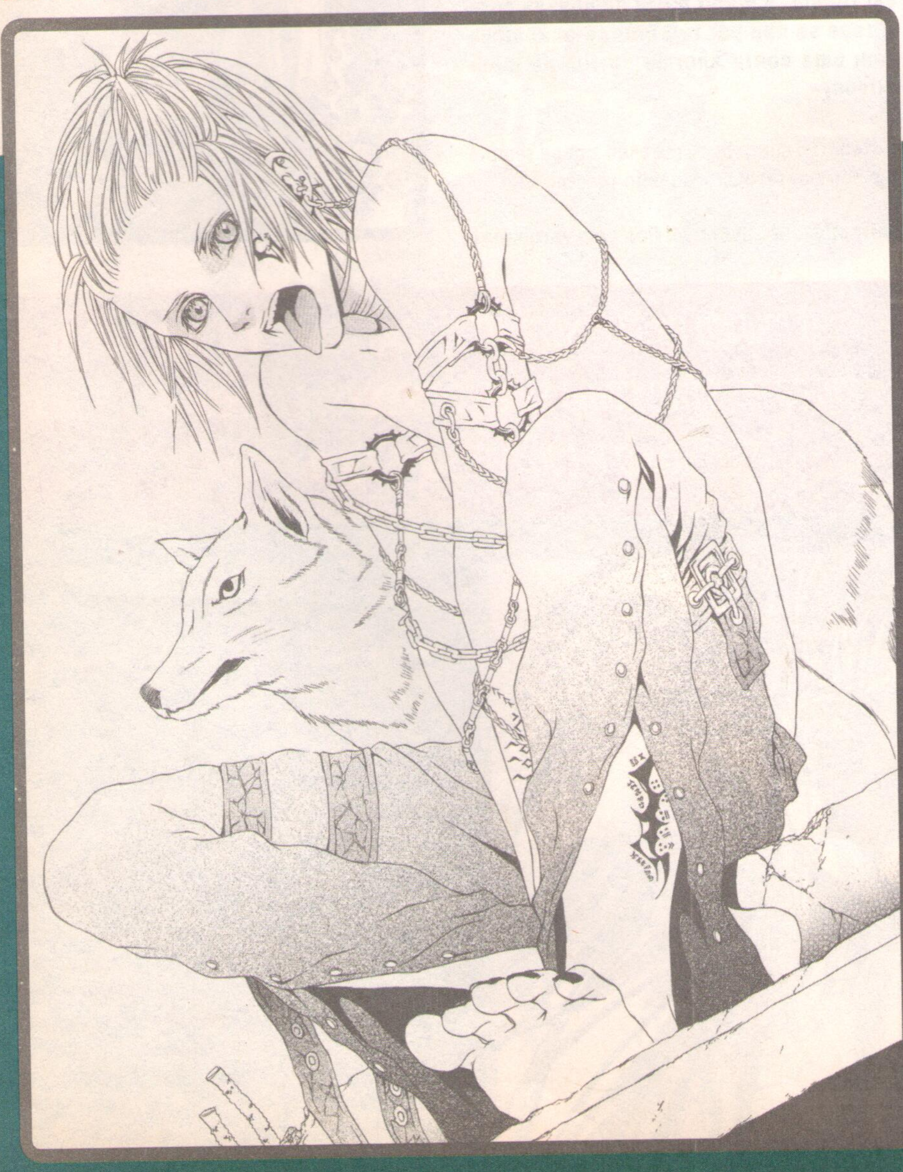
Shiramizu: A história e o passado de DoC parecem muito complexos. Quanto tempo tudo esteve na sua cabeça antes de você começar a trabalhar no volume um?

Mitsuki: A série foi originalmente planejada para três volumes, mas continua crescendo e crescendo. (risos)

**Shiramizu: E realmente parece não estar pronta para acabar ainda. (risos)
De volta a quando eu fui escolhida para trabalhar com esse projeto, a história, trama, tudo o mais estavam ainda muito confusos.**

Shiramizu: Qual personagem da série é seu favorito?

Mitsuki: É duro apontar um personagem como meu favorito, mas se eu tivesse que escolher, provavelmente seriam Mizeria e Zelfa. E talvez a pequena e corajosa Luciana.



Shiramizu: Eu fico com Roudel de toda forma! Mas também gosto de Zelfa.

Mitsuki: Eu aposto que Clarissa ficaria muito chateada se fosse a heroína. (risos)

Shiramizu: Realmente gosto da personalidade de Clarissa (risos). Você teve algum modelo para a personagem?

Mitsuki: Não, realmente. Eu, na maior parte das vezes, associo tipos de personagens a animais. Como se, por exemplo, Mizeria fosse um coelho, Zelfa fosse um lobo branco e Roudel, um gato preto.

Shiramizu: Os nomes dos personagens são brilhantes!

Mitsuki: Apenas misturei sons que eu gostava.

Shiramizu: DoC tem alguns dos trajes Gothic Lolita mais refinados que eu já vi. De onde você tira inspiração para esses trajes? Mas primeiro, vamos perguntar o que a levou ao mundo Gothic Lolita.

"No volume três, Zelfa pode tomar mais espaço dentro do coração de Mizeria."

Mitsuki: Quando eu estava no segundo ano colegial, eu estava com a ideia de um mangá sobre um mágico de trajes góticos em minha cabeça. Foi naquela época que eu fui pega pelo volume 4 do Gothic & Lolita Bible. A ilustração de capa de Mitsukazu Mihara me impulsionou a comprar aquele livro, e o resto é história.

Shiramizu: Entendo! Então você usa o Gothic & Lolita Bible como fonte?

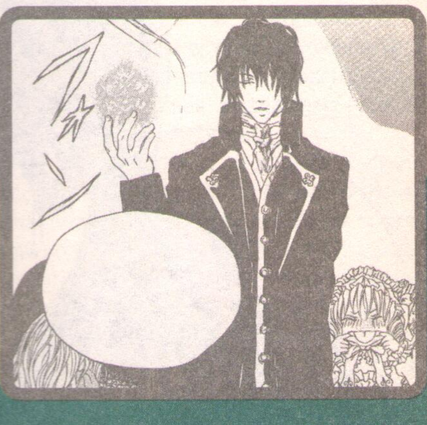
Mitsuki: Sim. Também uso outras revistas de moda e livros com fotos. Além disso, frequento o evento Dolls Party.

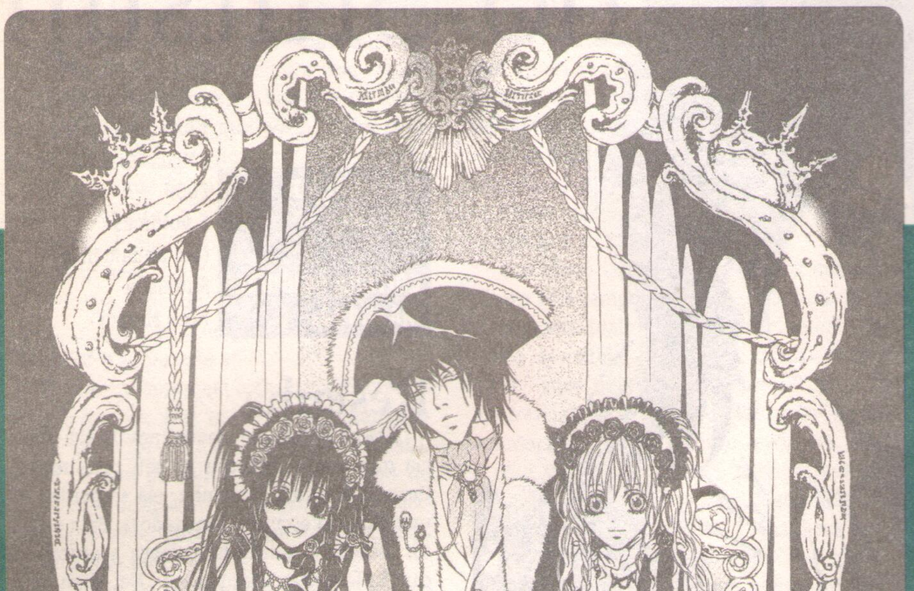
Shiramizu: E esse rio de inspiração simplesmente rompeu o dique, certo? Eu sei que você gosta de se vestir no estilo. Há alguma experiência da vida real que você tenha posto diretamente na história?

Mitsuki: Acho que você deveria perguntar como DoC afetou diretamente minha vida real. Imagino coisas todo tempo! (risos) Como se houvesse um novo mundo atrás de cada porta que eu abrisse, ou enquanto eu estivesse caminhando com meu cachorro eu pensasse "oh, como seria divertido se eu fosse carregada para bem longe por um homem misterioso".

Shiramizu: (risos) É importante ter esse tipo de imaginação.

Mitsuki: Eu também já tive sonhos em que eu era a própria Mizeria. A história é completamente diferente, porque sou eu apenas fazendo compras em uma loja de departamentos.





Shiramizu: Eu queria ter sonhos assim. Para encerrar, há alguma coisa que você possa dizer a seus leitores sobre o que eles podem esperar do terceiro volume?

Mitsuki: Que no volume três, Zelfa pode tomar mais espaço dentro do coração de Mizeria.

Shiramizu: Agora que os dois estão separados, você vai ter que esperar e ver o que acontece a eles. (risos)

Mitsuki: Eu mesma ainda não sei como responder isso! E eu adoraria ouvir dos meus leitores quem é seu personagem favorito.

Shiramizu: Luciana e Roudel ainda são os favoritos no departamento editorial. (risos)

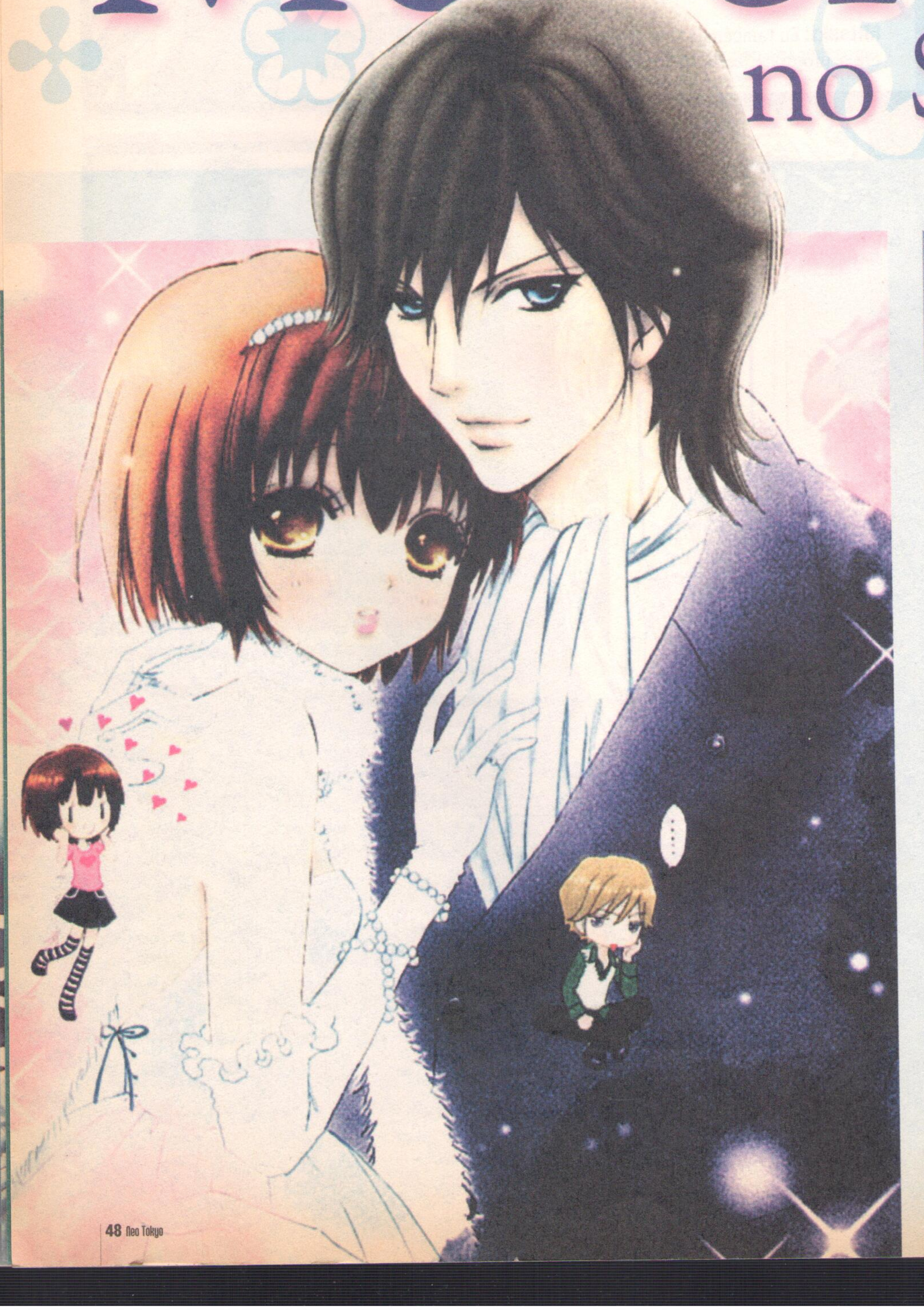
Mitsuki: Obrigado de novo pela leitura, e estou esperando para encontrá-los novamente nos próximos volumes de Doors of Chaos.

Por Sett

Sinopse

Mei-chan é uma estudante e acaba de sofrer um grande golpe com a perda dos seus pais, ficando sozinha no mundo. Órfã e pobre, ela se sente desamparada. Porém, de um momento para o outro ela descobre que não somente tem outra família como possui a sua disposição um encantador e sexy mordomo particular, que irá servi-la em tudo que ela desejar.

Mei-chan no Shitsuji

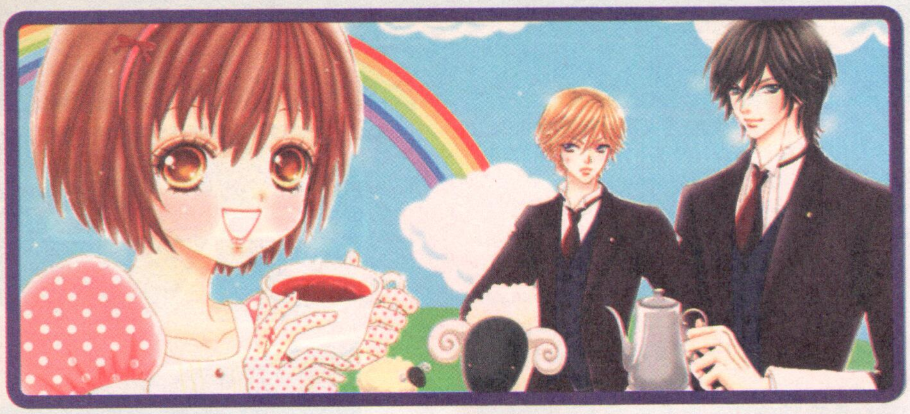


PUBLICAÇÃO:	2006
VOLUMES:	5 volumes (em andamento)
EDITORA ORIGINAL:	Shueisha
MANGAKÁ:	Riko Miyagi

Resenha

Mei-chan tem uma lembrança de sua infância que sempre retorna ao seu pensamento. Quando era uma garotinha, ela se perdeu em uma floresta escura e assustadora. Para espantar o medo a garotinha começa a cantar sua canção favorita: "Mordomo da Mei-chan, mordomo, mordomo...". Nesse momento um homem aparece e a leva em segurança nos braços, mas a única coisa que ela lembra dele é que na sua roupa há um broche brilhante e muito bonito. Quando perguntado por Mei-chan quem ele é, o homem misterioso responde que é o mordomo da Mei-chan. Mesmo sendo uma lembrança, ela não sabe onde e quando isso pode ter acontecido e que provavelmente seria somente algo que ela fantasiou quando era criança e agora sua mente pensa ser verdade.

Mei Shinonome é uma estudante de uma escola secundária e representante da sua classe, apesar de ser tão sonhadora que acaba esquecendo suas obrigações. Por isso, Kento Shibata, um garoto bonito, inteligente, além de ser excelente nos esportes e que também é representante da turma dela, sempre está chamando a atenção da Mei-chan e invariavelmente discutindo com ela, dizendo que ela é feia e tem um nome ridículo. Mei também não deixa barato e diz que o nome dele combina



> "Por ter minhas reservas no que se refere a aproximações de personagens com jeito de criança (ou obviamente crianças) com adultos, espero que a mangaká, no fim, aposte no relacionamento entre Mei-chan e Kento."

com a personalidade do dono que gosta de ladrar. Mas, aqui entre nós, "Shinonome" é bastante peculiar ou como diz o Kento é muito "no" para um nome só.

Enquanto Mei não tem papas na língua e desafia abertamente Kento, que é o prodígio da escola, Emiri Enari, que também estuda com os dois, é uma linda menina, rica e educada, mas com uma personalidade terrivelmente mimada. A família de Enari praticamente tem toda a cidade sob o seu controle e isso não faz nada bem à egoísta garota que odeia a Mei-chan por estar sempre perto do Kento. Enari esnoba a garota porque o pai da Mei-chan trabalha num restaurante, comportamento que não é acompanhado pelos colegas de classe, que se dão muito bem com a Mei.

Tudo na vida da Mei começa a mudar quando ela recebe a notícia de que seus pais faleceram e agora está só.

No velório, começam a surgir comentários que por não ter uma família a Mei-chan possivelmente será mandada para um orfanato. Porém, o avô de Kento, que era amigo do falecido pai de Mei, diz que ela não ficará sozinha e que pode morar na casa dele, proposta apoiada pelo neto.

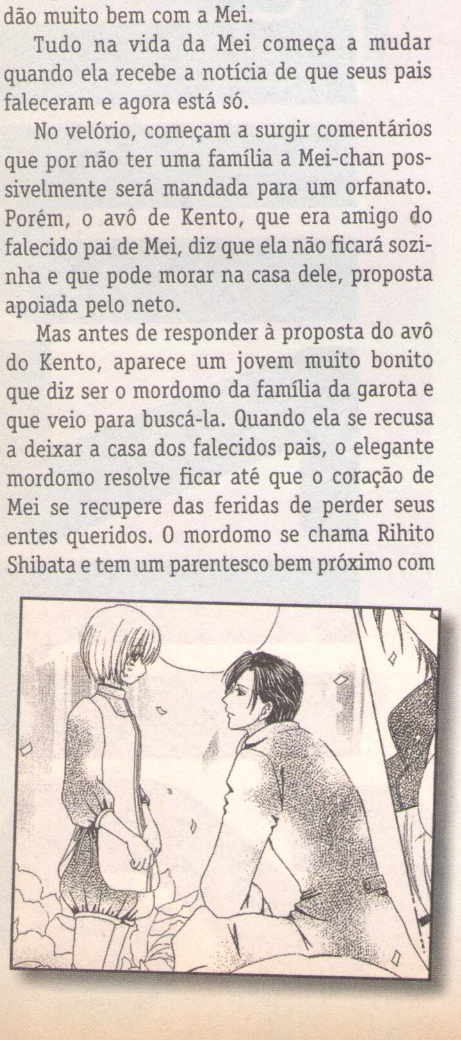
Mas antes de responder à proposta do avô do Kento, aparece um jovem muito bonito que diz ser o mordomo da família da garota e que veio para buscá-la. Quando ela se recusa a deixar a casa dos falecidos pais, o elegante mordomo resolve ficar até que o coração de Mei se recupere das feridas de perder seus entes queridos. O mordomo se chama Rihito Shibata e tem um parentesco bem próximo com o colega de classe da Mei, Kento Shibata.

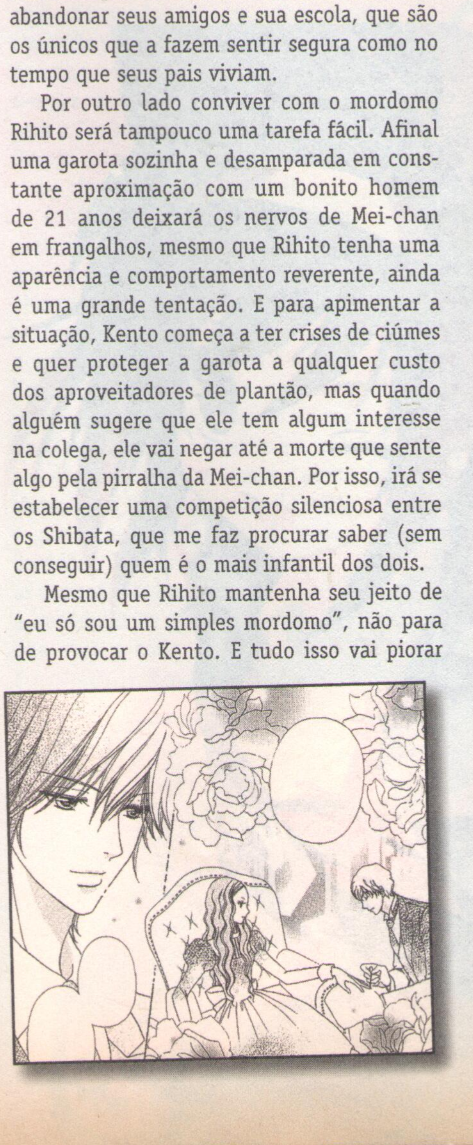
Agora Mei-chan sabe que tem uma família importante e que não está sozinha. Na verdade ela descobre que inclusive tem um avô que quer vê-la e por isso mandou o Rihito Shibata buscá-la para viver com ele. Mas, como o avô paterno de Mei é conhecido como o "monstro da era showa" e nunca apareceu até agora, ela vai naturalmente se recusar a ver alguém que nunca se preocupou com ela, nem teve a consideração de vir para o velório de seus pais. Na verdade ela não quer modificar a forma que ela e seus pais viviam e sair de onde mora, nem abandonar seus amigos e sua escola, que são os únicos que a fazem sentir segura como no tempo que seus pais viviam.

Por outro lado conviver com o mordomo Rihito será tampouco uma tarefa fácil. Afinal uma garota sozinha e desamparada em constante aproximação com um bonito homem de 21 anos deixará os nervos de Mei-chan em frangalhos, mesmo que Rihito tenha uma aparência e comportamento reverente, ainda é uma grande tentação. E para apimentar a situação, Kento começa a ter crises de ciúmes e quer proteger a garota a qualquer custo dos aproveitadores de plantão, mas quando alguém sugere que ele tem algum interesse na colega, ele vai negar até a morte que sente algo pela pirralha da Mei-chan. Por isso, irá se estabelecer uma competição silenciosa entre os Shibata, que me faz procurar saber (sem conseguir) quem é o mais infantil dos dois.

Mesmo que Rihito mantenha seu jeito de "eu só sou um simples mordomo", não para de provocar o Kento. E tudo isso vai piorar porque uma família poderosa como a de Mei, com ligações até com a máfia japonesa, tem inúmeros inimigos que querem atingir o patriarca da família e, como consequência, a nova herdeira da fortuna do "monstro da era showa", ou, pior ainda, querem fazer parte da família através de Mei-chan.

O mangá "Mei-chan no shitsuji" tem um traço muito bonito e apesar de alguns clichês a história deve conquistar muitos fãs por ter uma protagonista tão fofa, e, como é o forte da mangaká, ter personagens masculinos tão bonitos que qualquer um deles pode conquistar o leitor. Enfim, esse mangá é um romance para quem quer se divertir sem nenhuma aspiração de ir mais além do que uma história "sessão da tarde" oferece.





Novamente?!

Quando comecei a ler "Mei-chan no Shitsuji" (O mordomo de Mei-chan) e vi uma protagonista com cara de criança e um rapaz com longos dedos, tive um mau pressentimento de retornar ao pior do volume 1 de "Love Monster", o mangá mais famoso da Riko Miyagi. Contudo, a mangaká pelo que li até o momento está mantendo as partes mais quentes que eram o forte no seu trabalho anterior, menos constantes na história.

Por isso e por ter minhas reservas no que se refere a aproximações de personagens com jeito de criança (ou obviamente crianças) com adultos, espero que a mangaká, no fim, aposte no relacionamento entre Mei-chan e Kento, não somente por terem idades semelhantes, mas porque o Kento é um personagem encantador e combina muito bem com o jeito meigo da Mei. Mas, com mordomo tão bonito e a mente pervertida da mangaká tudo pode acontecer.

Suzumiya

Por Gisela Pizzatto P.

Mais do que um animê nonsense, Suzumiya Haruhi é uma série muito premiada no Japão, com fãs ardorosos pelo mundo, e possui alicerces muito mais profundos do que se imagina.

Com cara de comédia nonsense e elementos inegavelmente ecchi (sexy sem ser pornô), Suzumiya Haruri no Yuuutsu (que pode ser traduzido como "A Melancolia de Suzumyia Haruhi") pode espantar quem esteja procurando um animê mais sério. Mesmo assim eu decidi assistir, afinal, ao desenho que foi lançado no Japão em 2006 e que desde então virou uma febre, sendo, inclusive, várias vezes, o destaque de capa da revista japonesa Newtype (especializada no universo mangá/animê), que rankeou a série como a mais popular do Japão em 2006. O primeiro episódio, considerado como número 00, é totalmente maluco e não dá a menor ideia do que esperar do desenho. Nele o que se vê é uma versão de filme classe C, cheio de clichês e péssimas interpretações. Ao decorrer do animê descobrimos que esse filme foi feito como projeto para o Festival Cultural de uma escola regular do Japão, tendo sido dirigido pela personagem principal, Suzumiya Haruhi. Mal sabe o espectador que, SIM, as coisas podem ficar ainda mais estranhas durante o animê.

Haruhi

Enredo

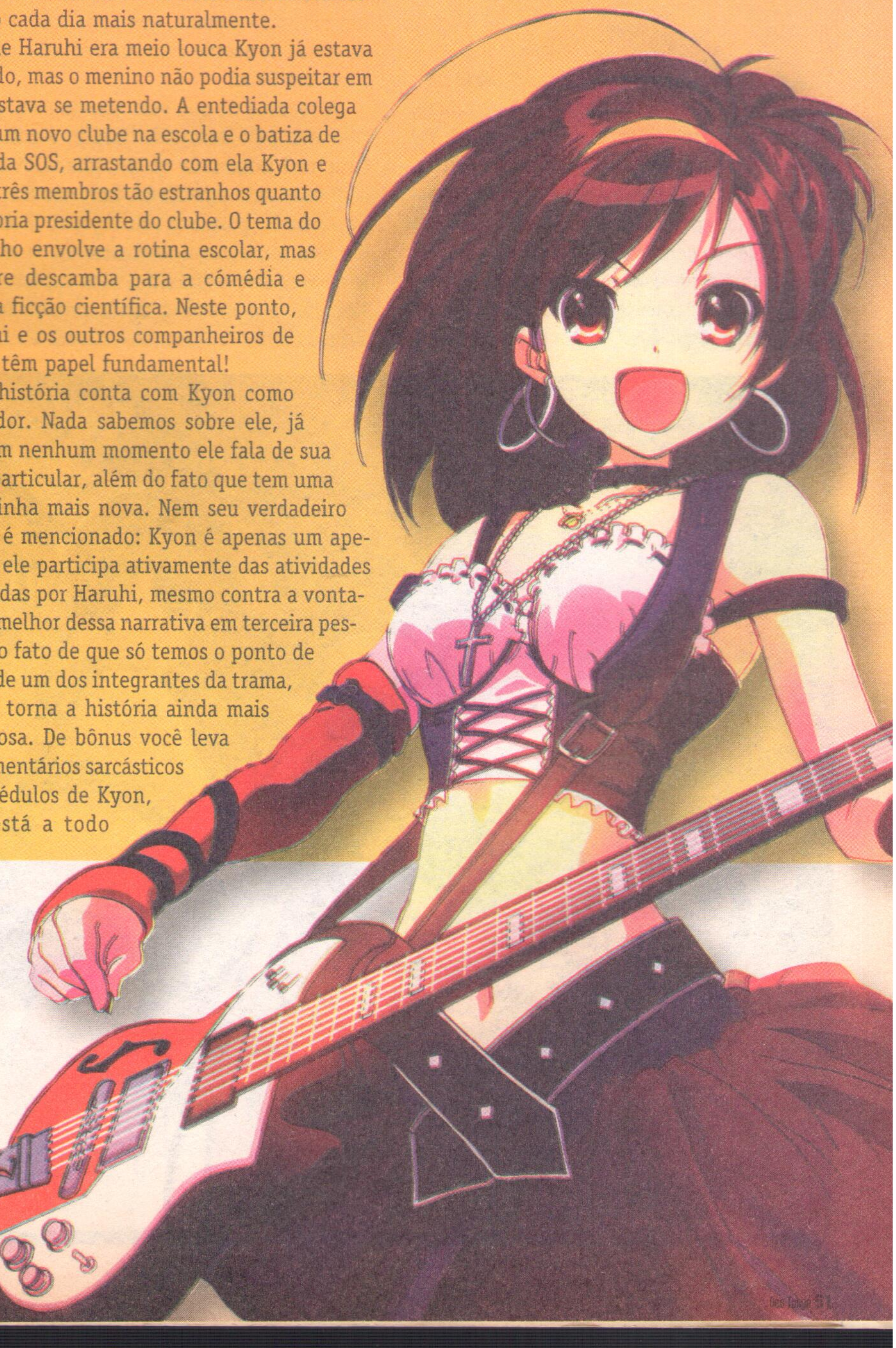
Suzumiya Haruhi conta no total com 14 episódios, distribuídos de forma não cronológica, e os fãs esperam para 2009 uma nova temporada. A história é basicamente sem pé nem cabeça e logo de início não temos a dimensão real sobre do que se trata realmente o animê, maś pouco a pouco, episódio a episódio, tudo vai se encaixando.

Suzumya Haruhi é uma estudante do primeiro ano do ensino médio japonês e logo no primeiro dia de aula se apresenta como uma pessoa interessada em conhecer apenas (note bem "APENAS") extraterrestres, viajantes do tempo e espers (pessoas com habilidades extrassensoriais). Obviamente atrai olhares estranhos dos colegas, que procuram manter distância da menina. Kyon, porém, senta-se em frente a Haruhi e os dois acabam conversando cada dia mais naturalmente.

Que Haruhi era meio louca Kyon já estava avisado, mas o menino não podia suspeitar em que estava se metendo. A entediada colega abre um novo clube na escola e o batiza de Brigada SOS, arrastando com ela Kyon e mais três membros tão estranhos quanto a própria presidente do clube. O tema do desenho envolve a rotina escolar, mas sempre descamba para a cómédia e para a ficção científica. Neste ponto, Haruhi e os outros companheiros de clube têm papel fundamental!

A história conta com Kyon como narrador. Nada sabemos sobre ele, já que em nenhum momento ele fala de sua vida particular, além do fato que tem uma irmãzinha mais nova. Nem seu verdadeiro nome é mencionado: Kyon é apenas um apelido e ele participa ativamente das atividades definidas por Haruhi, mesmo contra a vontade. O melhor dessa narrativa em terceira pessoa é o fato de que só temos o ponto de vista de um dos integrantes da trama, o que torna a história ainda mais duvidosa. De bônus você leva os comentários sarcásticos e incrédulos de Kyon, que está a todo momento envolvido em uma série de eventos que ele tinha se convencido não existir: viajantes do tempo, alienígenas, pessoas com poderes psíquicos e fendas no espaço-tempo.

Em tempo: a Brigada SOS é um clube que Haruhi cria na escola, por achar todos os outros clubes chatos e desinteressantes. O nome significa algo como "Brigada da Suzumiya Haruhi, salvem o mundo enquanto o enchem de alegria", sendo que em japonês ficaria Sekaiwo Ooini moriagerutame no Suzumiya haruhi no dan, e daí o SOS da sigla. O objetivo do clube, divulgado como sendo ajudar pessoas com problemas/mistérios anormais, é, na verdade, segundo Haruhi, "encontrar alienígenas, viajantes do tempo, espers e se divertir com eles".



"A Entidade Integrada de Dados tem um interesse particular em humanos devido ao fato de terem chegado a um nível de consciência que pode libertá-los do ciclo de autoevolução."

Histórias que Convergem

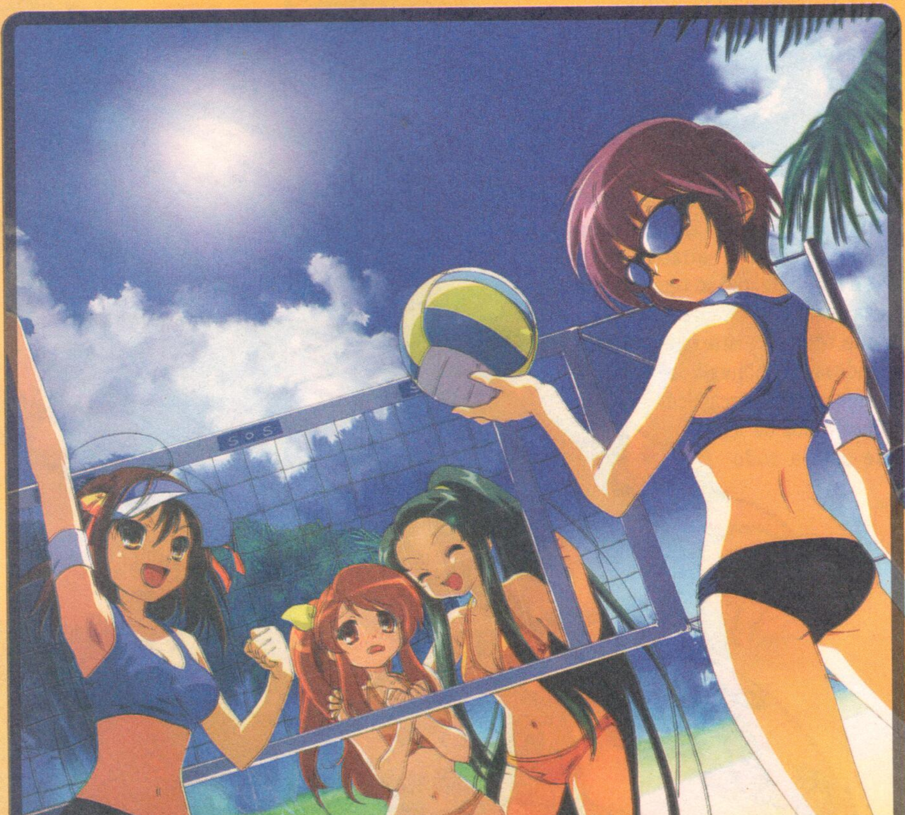
São três "organizações" (se é que podemos descrevê-las assim) que se interessaram por Haruhi, por diferentes motivos. Todas elas estão interessadas mais em observar o comportamento da menina do que interferir em suas ações. Mesmo assim, alguns eventos são alterados pelos representantes dessas organizações, que estão diretamente ligados à Brigada SOS.

Haruhi, tresloucadamente, reuniu, além de Kyon, mais três membros para seu clube. Os três têm motivos diferentes (mais detalhes na parte que trata dos personagens) para estarem ali, porém suas organizações têm interesses específicos.

A Agência

A Agência foi criada logo após o "acontecimento", três anos antes da história do animê, quando um grupo aleatório de pessoas no mundo recebeu habilidades extrassensoriais, os chamados "espers". Essas pessoas são capazes de entrar no que é chamado de "espaço restrito", que são como mundos paralelos (falhas na continuidade espaço-tempo) de alguma forma criados inconscientemente por Haruhi. Os espers podem instintivamente sentir os "espaços restritos", onde seus poderes se tornam ativos. Eles se reuniram e descobriraram o epicentro do novo poder deles: Haruhi; e acreditam que esse mundo do animê é apenas um sonho de alguém, que pode criar e alterar as coisas de acordo com sua vontade, como se fosse um Deus.

A teoria é de que esse mundo começou há três anos pelo desejo de Haruhi, e que, se ela ficar mal humorada ou entediada, o mundo será destruído e recriado. Este não é o desejo da Agência, portanto seu objetivo é observar e evitar que Haruhi se frustre ou se entedie, sem perceber a presença dos espers. Itsuki Koizumi é o membro desta organização na Brigada SOS.



A Entidade de Dados Integrados

A Entidade de Dados Integrados nasceu através de um mar de dados que permeia o universo inteiro. O acúmulo desses dados permitiu que eles ganhassem consciência própria e continuassem evoluindo, obtendo mais e mais dados, até que chegaram ao "fim" dessa evolução, o que é chamado no animê de "ciclo da autoevolução". A Entidade Integrada de Dados tem um interesse particular em humanos acima de qualquer outro grupo de criaturas conscientes do universo devido ao fato de os humanos terem chegado a um nível de consciência que pode libertá-los do ciclo de autoevolução.

O acontecimento de três anos antes aumenta o interesse da Entidade, que observa uma extraordinária explosão de dados que veio de uma das ilhas do Japão. No núcleo dessa estranha e espontânea geração de dados, eles encontraram Haruhi e então eles criam um número de "interfaces humanóides" para observar de perto o fenômeno, pois acreditam que ali pode estar a chave para a saída do ciclo de autoevolução. Yuki Nagato é um composto de dados de forma humanóide que foi incumbido de observar Haruhi de perto, sem que a menina desconfie. Por isso ela chama a si mesmo de alienígena.

Existem opiniões diferentes dentro da Entidade de Dados Integrados. A facção dominante deseja simplesmente observar Haruhi sem que ela seja perturbada e interferir o mínimo possível para que ela seja observada sobre condições controladas. Outra facção, porém, deseja provocar Haruhi até que ela reaja de alguma forma, forçando uma aceleração do processo em que o mundo se encontra.

Os Humanos do Futuro

São viajantes do tempo, vindos de um futuro não especificado. Para eles, um distúrbio no tempo foi detectado (sim, sim, há três anos!) e isso causou uma fissura na continuidade espaço-tempo, impossibilitando os viajantes a regredir no tempo além daquele ponto. Para investigar como e por que esse evento ocorreu, Asahina Mikuru é enviada para observar Haruhi.

Origens do Animê

O que eu menos esperava de uma história sem pé nem cabeça como Suzumiya Haruhi é que ela fosse baseada em QUALQUER espécie de literatura. Pois bem, ela é. O animê faz referência ao primeiro de uma série de nove livros que formam um romance ficcional escrito pelo autor japonês Tanigawa Nagaru. Suzumiya Haruhi foi baseado principalmente no primeiro livro da série, mas também tem referências do terceiro, quinto e sexto livros, respectivamente O Tédio de Suzumiya Haruhi (em japonês, Suzumiya Haruhi no Taikutsu), A fúria de Suzumiya Haruhi (em japonês, Suzumiya Haruhi no Bousou) e A agitação de Suzumiya Haruhi (em japonês, Suzumiya Haruhi no Douyou). Acredite se quiser.

O nono episódio da série de TV, intitulado "Um dia na chuva", foi uma história nova, escrita pelo autor dos livros especialmente para o animê. E como se não bastasse todo esse background erudito, o quatorze episódios da série foram muito premiados no Japão.

Os episódios de Suzumiya Haruhi foram lançados em abril de 2006 e estiveram no ar até julho de 2006, e mesmo sem ter uma ordem cronológica foram um sucesso retumbante imediatamente.

"O que eu menos esperava de uma história sem pé nem cabeça como Suzumiya Haruhi é que ela fosse baseada em QUALQUER espécie de literatura. Pois bem, ela é."

A história do animê acontece na cidade japonesa de Nishinomiya, na província de Hyogo, onde fica a universidade Kwansei Gakuin em que o autor dos livros em que se baseava o animê, Tanigawa Nagaru, estudou. Na série animada, nomes de estações reais de trem e times de beisebol foram trocados, como por exemplo a estação Kitaguchi, que é na verdade a estação Hankyu Nishinomiya Kitaguchi. Além disso, diversas cenas do animê incluem vários retratos do cenário dentro e ao redor de Nishinomiya.

Logo depois de ir ao ar, a Kadokawa Shoten (que possuía os direitos do animê) recebeu várias ofertas de diferentes empresas que queriam licenciar o animê, o mangá e os livros. Em dezembro de 2006 o animê foi licenciado para distribuição nos Estados Unidos pela Kadokawa Pictures USA, que sublicenciou a produção e a distribuição para a Bandai.

O primeiro e o segundo DVDs contendo a série de TV foram lançados em maio e julho de 2007, e o terceiro e quarto foram lançados no segundo semestre, em setembro e novembro. Como dá para perceber, os produtores não perderam tempo e embarcaram com tudo no sucesso de Suzumiya Haruhi.

Personagens

Na série, existem cinco personagens principais, que são os membros da Brigada SOS. Vamos falar de cada um separadamente.

Suzumiya Haruhi

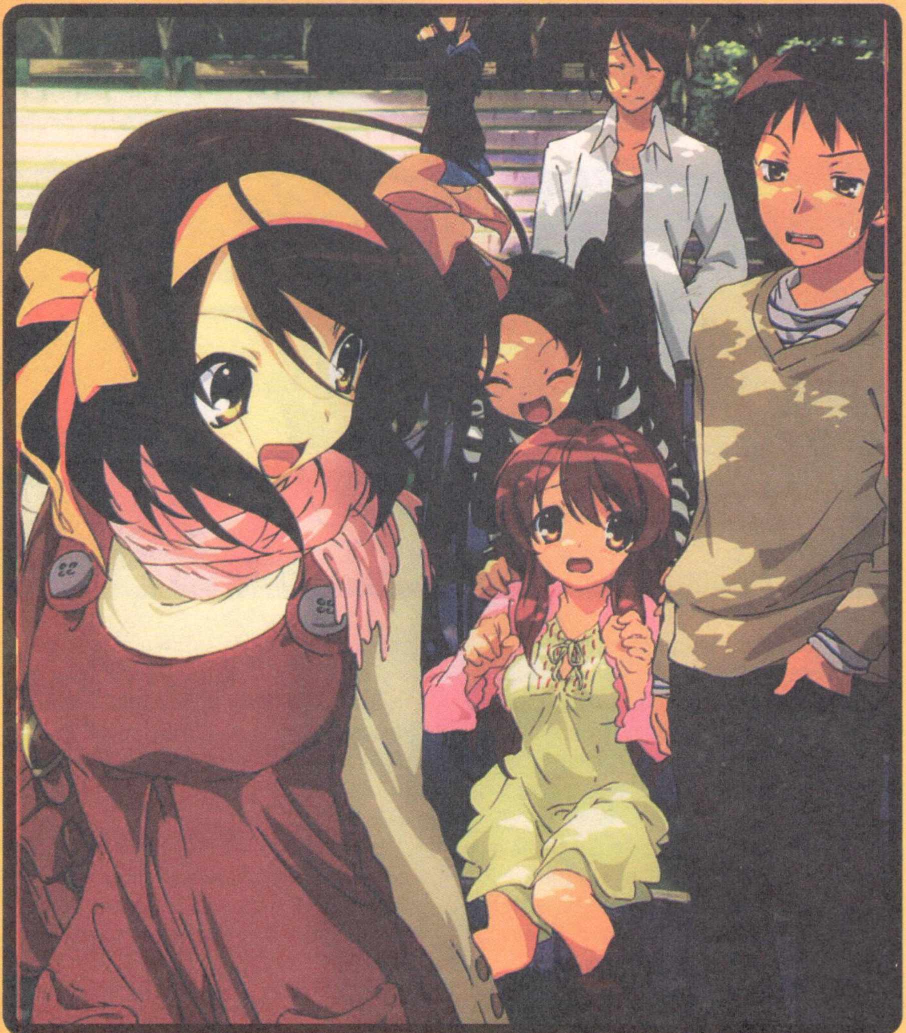
É a personagem principal, que dá título ao animê. Egoísta e desmiolada, seu objetivo de vida é encontrar alienígenas, viajantes do tempo, de outras dimensões, pessoas com poderes psíquicos e fazer outras coisas estranhas que possam aliviá-la do tédio que sente do mundo. Haruhi é quem funda o clube Brigada SOS, pois já frequentou todos os clubes da escola e considerou todos chatos. Nos primeiros dias de aula seu cabelo muda de penteado todo dia, mas logo ela os corta e adere ao penteado que vai dar cara à personagem: a famosa fita amarela amarrada. Haruhi é egoísta ao extremo, uma característica marcante, nunca leva em consideração o que os outros dizem ou pensam, não medindo esforços para conseguir o que quer. Dubladora: Aya Hirano.

Kyon

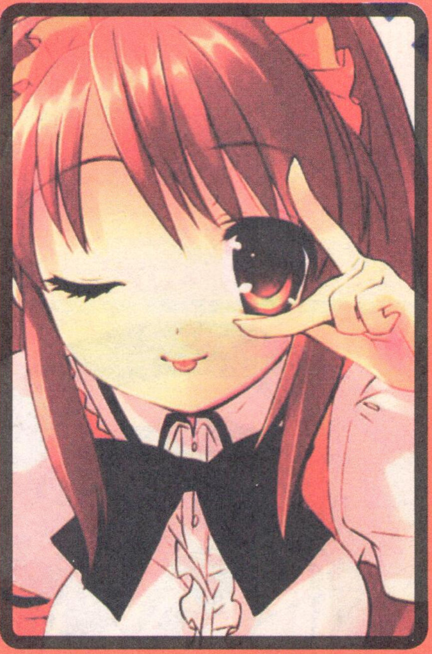
É o narrador da série, sendo que só é tratado por este apelido, nunca tem seu nome revelado. Parece ser o integrante mais comum da Brigada SOS, mas possui um papel central na história, pois é o "escolhido" de Haruhi. Dublador: Tomokazu Sugita.

Nagato Yuki

Antigo membro do clube de Literatura, tem aparência calma e tímida. Porém a menina revela-se uma "alienígena" que foi enviada para vigiar as ações de Haruhi. Sua tarefa é observar e fazer relatórios, o que vem fazendo há três anos sem problemas, porém recentemente detectou um fator de perturbação no comportamento de Haruhi: o próprio Kyon. Yuki é capaz de recitar magias alinígenas que salvam os membros da Brigada SOS por várias vezes, e além de ser uma rata de biblioteca também é muito boa com computadores. Dubladora: Minori Chihara.



> *"Haruhi é egoísta ao extremo, uma característica marcante, nunca leva em consideração o que os outros dizem ou pensam, não medindo esforços para conseguir o que quer."*



Asahina Mikuru

É estudante do segundo ano, um ano mais velha que os outros integrantes da Brigada. Faz o tipo lolita, ingênua e peituda e no decorrer da história é obrigada a vestir várias fantasias, como de empregada, sapo e 'bunny-girl' (mais clichê e fan service impossível!!!). Mikuru é na verdade uma viajante do tempo vinda do futuro, responsável por ficar de olho na personagem principal e reportar qualquer nova variação de tempo ao redor de Haruhi. Dubladora: Yuko Goto.

Koizumi Itsuki

O último a ingressar o grupo, também é estudante do primeiro ano. Está sempre sorrindo e é sempre conivente com ações malucas de Haruhi. Secretamente, ele é um "esper", ou seja, tem poderes psíquicos, mas que só podem ser usados quando ele está dentro de um "Espaço Restrito". Faz parte da Agência e sua tarefa é manter Haruhi sempre contente e ativa, pois o tédio dela pode levar à destruição do mundo. Dublador: Daisuke Ono.

Trilha sonora

Além de se tornar uma série de TV cult, a trilha sonora de Suzumiya Haruhi também fez muito sucesso. Hare Hare Yukai entrou no 18º lugar nas tabelas diárias da Oricon (que mantém um ranking sobre os singles mais vendidos no Japão) em 2006 e também ficou com o quinto lugar dos CDs mais vendidos, atingindo uma marca de mais de 30 mil, além de ter ficado em primeiro lugar em vendas no site da Amazon japonesa. Sem contar aquela dancinha da mesma música de encerramento: isso virou febre entre os fãs e até entre animadores: o YouTube está cheio de vídeos nos quais personagens de outros animês reproduzem a tal dança.

TEMAS DE ABERTURA

Koi no Mikuru Densetsu - Episódio 1 e 14

Vocais: Yuko Goto

Bōken Desho Desho? – Episódios 2 a 13

Vocais: Aya Hirano

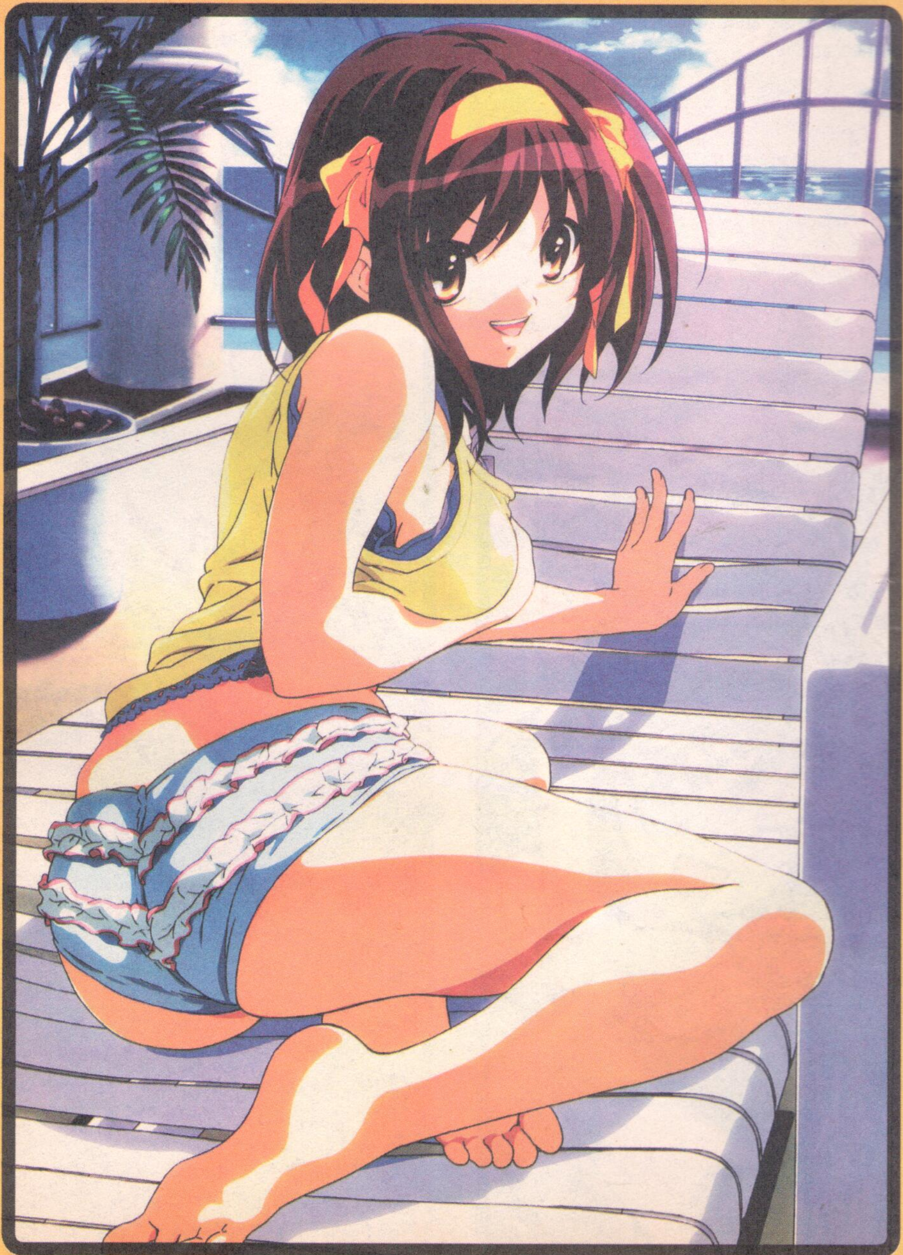
Temas de encerramento

Hare Hare Yukai - Episódios 2 a 13

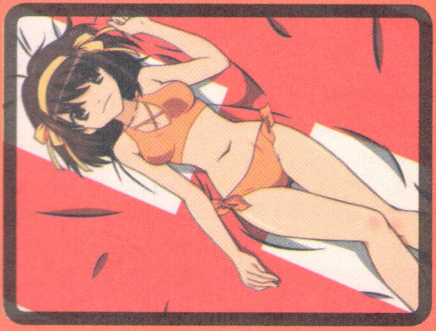
Vocais: Aya Hirano

Bōken Desho Desho? Versão estendida – Episódios 1 e 14

Vocais: Aya Hirano



> "Foi com o animê que a série atingiu popularidade e abocanhou fãs alucinados no mundo inteiro que tratam a série como uma espécie de religião, sendo que a Haruhi seria mesmo o deus deles!"



Mangá, Animê e Prêmios

Inicialmente Suzumiya Haruhi (o romance) apareceu na revista seinen "The Sneaker", da editora Kadokawa Shoten. A partir daí, a história foi publicada em diversos meios de comunicação e acabaram surgindo duas séries de mangá, também publicadas pela Kadokawa Shoten. A primeira série era ilustrada por Mizuno Makoto e foi lançada em maio de 2004, mas já em dezembro do mesmo ano foi cancelada. A segunda série é ilustrada por Gaku Tsugano, começou em novembro de 2005 e ainda está sendo produzida no Japão, contando com dois tankohons lançados.

Já o animê é a versão mais famosa da história criada por Nagaru Tanigawa, ela tem o mesmo título do primeiro livro da série e foi criada depois do mangá.

Foi justamente com o animê que a série atingiu plena popularidade e abocanhou fãs alucinados no mundo inteiro que chamam a si mesmo de "Haruhiistas" e tratam a série animada como uma espécie de religião, sendo que a Haruhi seria mesmo o deus deles! Espero que seja tudo na base da brincadeira...

As vendas de DVD no Japão têm sido fortes. Os DVDs lançados em 2006 venderam cerca de 80.000 unidades e uma pesquisa online feita em 2006 colocou Suzumiya Haruhi no quarto lugar entre os 100 animês prediletos de todos os tempos.

Como se não bastasse a adoração do público em geral, o animê também encantou os críticos e levou prêmios importantes: ganhou o Prêmio Kobe de Animação para TV de 2006; ficou com o prêmio de melhor série de TV no 60º Prêmio Anual de Animê de Tóquio, junto com Code Geass e Death Note; a dubladora de Haruhi, Aya Hirano, ganhou ainda o prêmio de Dubladores e ficou entre os indicados para a categoria de melhor atriz principal no primeiro Prêmio Seiyū.

A nova temporada do animê foi anunciada para julho de 2007, mas até o momento em que estou escrevendo este artigo, nada aconteceu. Segundo fontes na internet, em dezembro de 2007 a página inicial do site oficial do animê foi substituída por uma onde se lia "404 error" e onde havia cinco campos para preenchimento. Se o internauta digitasse KNSAK (iniciais de Kyon, Kagato, Suzumiya, Asahina e Koizumi), uma nova janela com mensagens assinadas por "Yuki N." se abria e então o internauta era redirecionado a uma nova página onde encontrava novas informações sobre a segunda temporada. Porém a página foi logo tirada do ar, e a mídia logo entendeu que esse desaparecimento da página (que aconteceu em um dia e hora específicos) era uma referência a uma data determinada dentro do livro O Desaparecimento de Suzumiya Haruhi, o quarto volume da série de romances de Nagaru Tanigawa, além de ser uma indicação de qual romance seria adaptado desta vez para dar vida ao animê.

> *"A nova temporada do animê foi anunciada para julho de 2007, mas até o momento em que estou escrevendo este artigo, nada aconteceu."*

Conclusão

Enfim, Suzumiya Haruhi é um animê fora do comum em muitos aspectos, porém muito comum em vários outros. As histórias são muito bem amarradas, é narrado em terceira pessoa, possui ângulos malucos, brinca muito com metalinguagem, é bastante cômico e nele tudo pode acontecer, desde casos inconcebíveis até assassinatos, desaparecimentos e destruição do mundo. A pergunta que fica é se Haruhi é mesmo um deus do mundo do animê, que sonha o que deve acontecer, que deseja e é atendida de alguma forma ou se tudo não passa de imaginação daquele que conta a história e dos outros participantes da Brigada SOS. Bom, só tem um jeito de saber: assista a Suzumiya Haruhi e tire suas próprias conclusões.

Foto da Edição

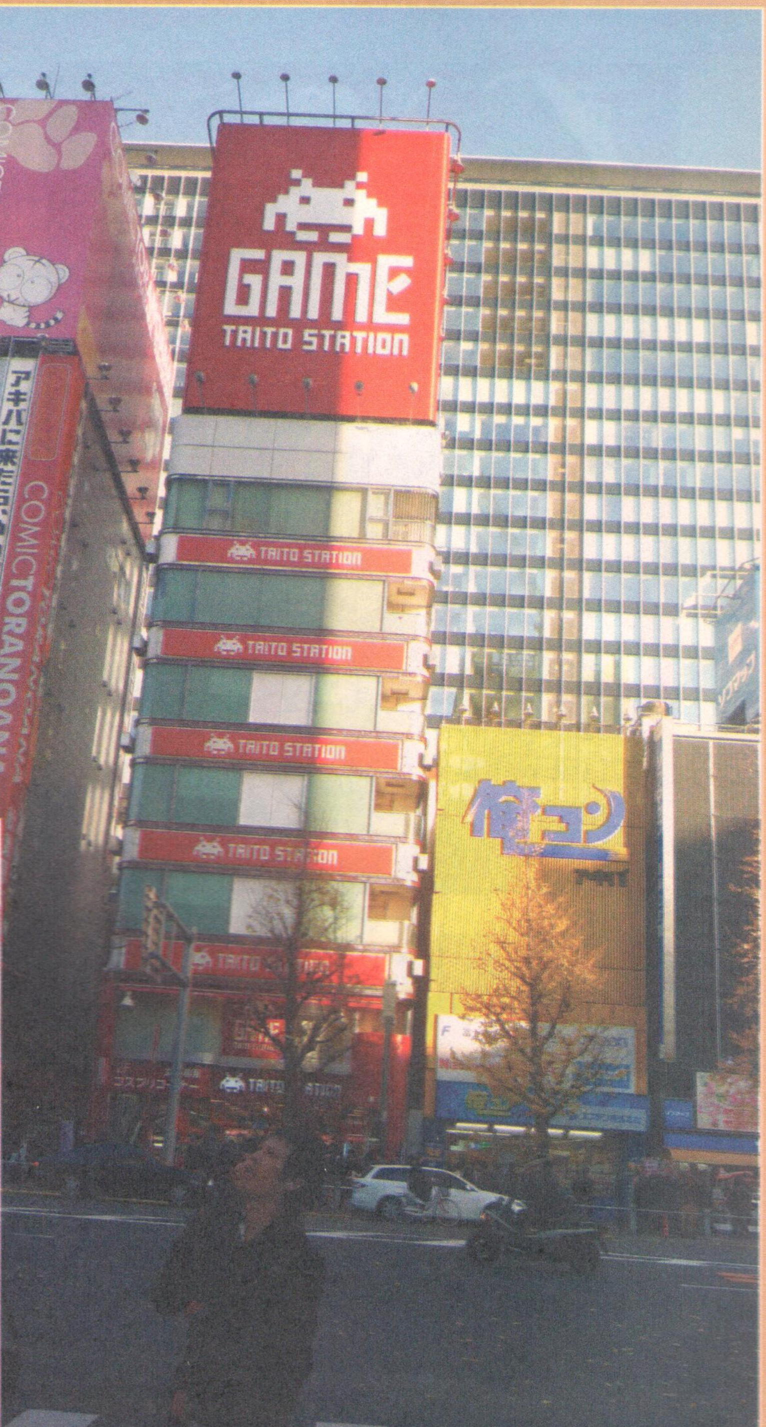
Passando por Akihabara

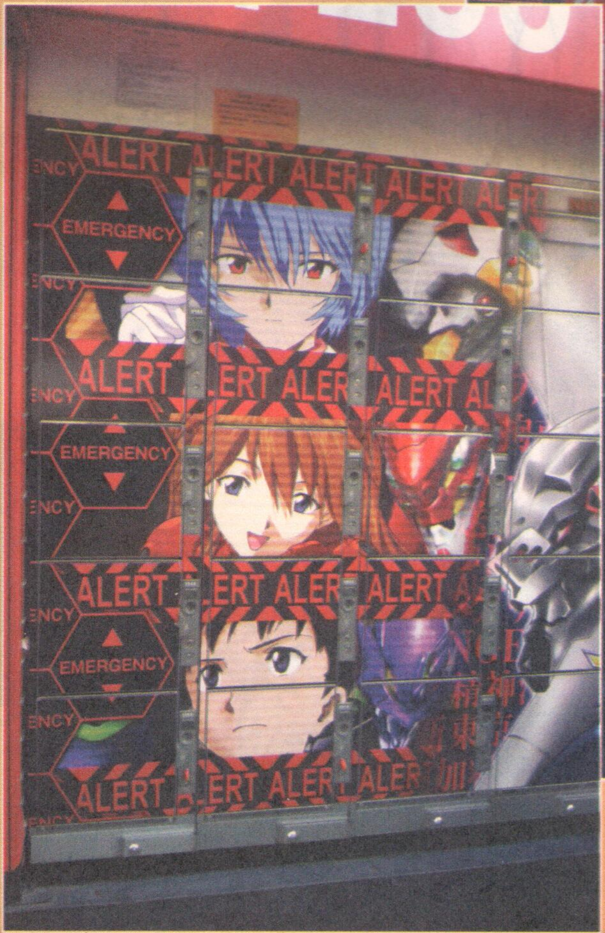
Por Giuliano Peccilli

Visitar a cidade de Tóquio sem passar por Akihabara é uma tarefa quase impossível. Olhando por lá, podemos resumi-lo como um bairro de eletrônicos com animê e mangá. Lojas com diversos andares em que os produtos são vendidos por segmentos (é bastante comum encontrar lojas com um andar só de Gundam e outros de personagens idol do momento como Haruhi Suzumiya, por exemplo).

Na foto vemos o famoso prédio de jogos da Taito. Nele, os jogos são separados por andares e tudo deixaria qualquer fã de game impressionado, como as cabines em tamanho real de simulação de Gundam.

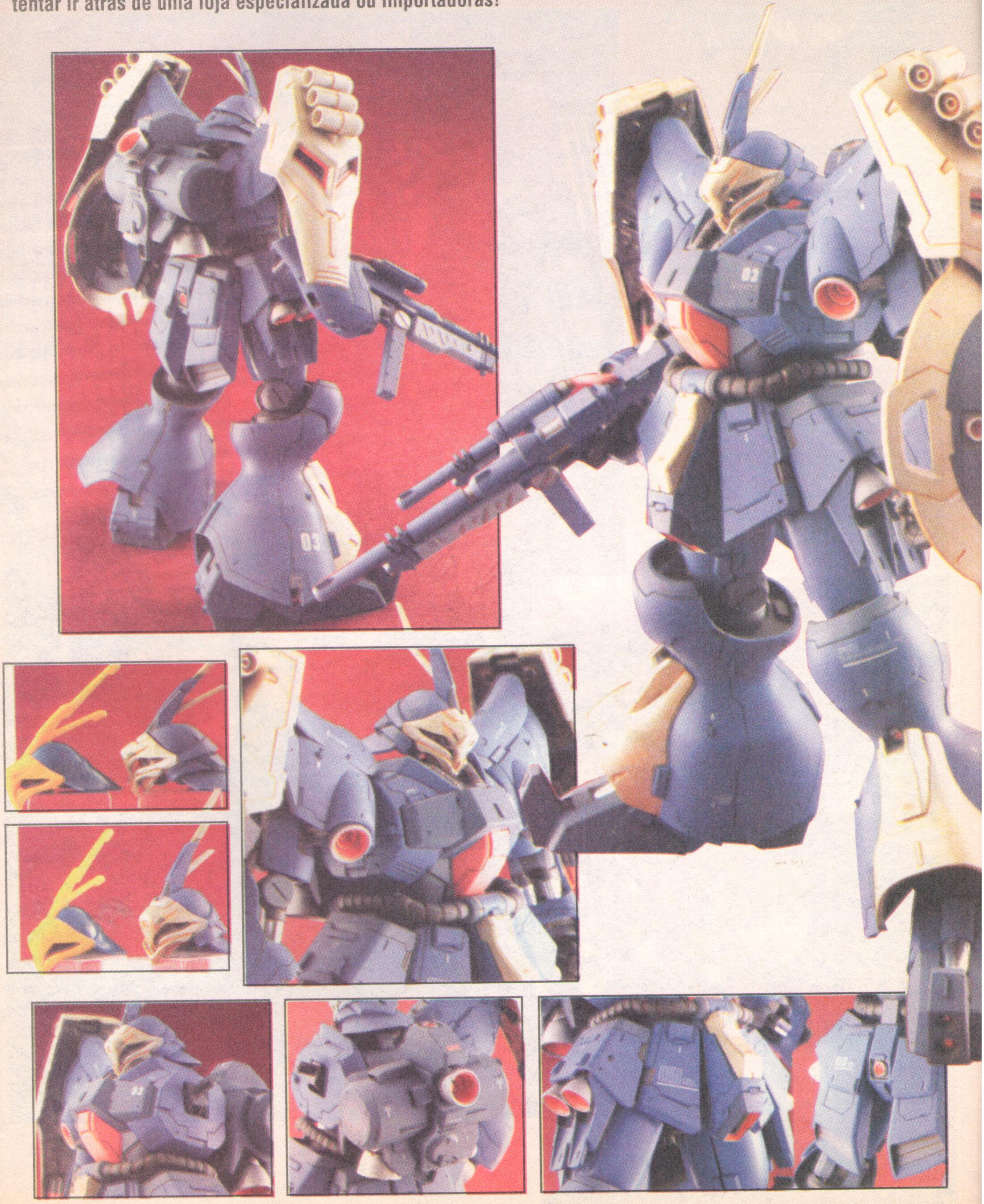
Uma outra coisa bastante comum no Japão são os Coin Locker, que toda estação de trem tem (foto abaixo). Essa do Evangelion é temática e fica do lado de um comércio de Pachinko. As pessoas normalmente usam, a preços de 400 ienes (equivalente a 10,80 reais), para colocar compras ou malas, assim podendo curtir o bairro.





Por Danilo Tupinambá

Lembrando que nesta seção, trazemos sempre alguns produtos bacanas relacionados aos nossos personagens de animês e mangás preferidos. Tais produtos não são facilmente encontrados por aqui, mas vale a pena tentar ir atrás de uma loja especializada ou importadoras!

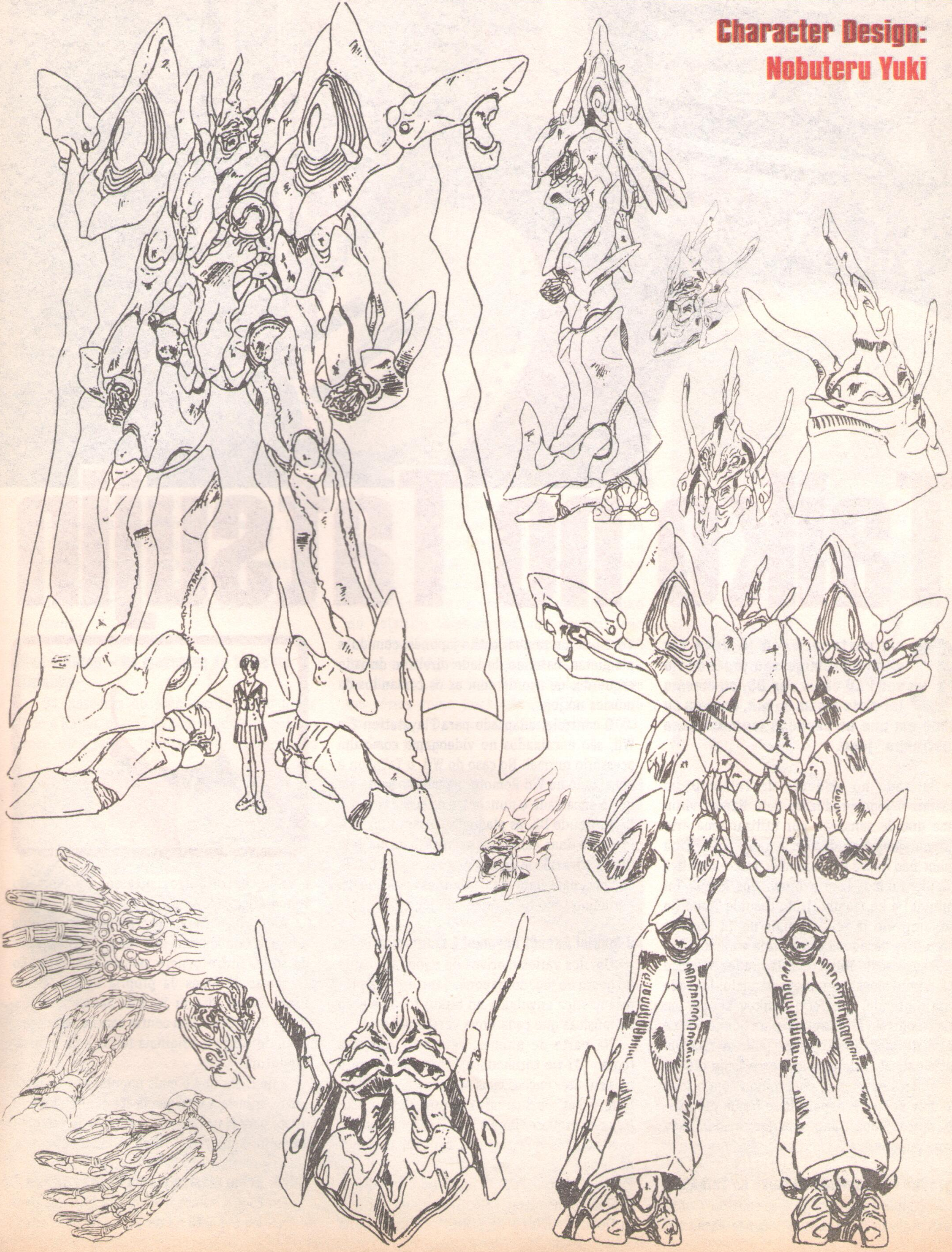


ONDE ENCONTRAR...

Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animenation.com e www.yesanime.com.

The Vision of Escaflowne

Character Design:
Nobuteru Yuki



太鼓の達人
新製品
One Night Carnival
GOOD BYE
三味線ブラザーズ
TRAIN-TRAIN

Taiko no Tatsujin

Por Guiliano Peccilli

Com certeza, você já deve ter visto um amigo seu jogando no seu PSP ou no seu DS, ou mesmo ter visto algum animê, dorama ou filme em que as pessoas jogaram esse "estranho" jogo.

Batizado no ocidente de Taiko: Drum Master, o jogo produzido pela Namco virou uma grande sensação por utilizar uma arte milenar japonesa de forma tão "pop". Para quem não sabe, em japonês, Taiko significa Grande Tambor com a união dos kanjis Tai (grande) e ko (tambor). No caso de Taiko no Tatsujin, ele já rendeu mais de 11 versões diferentes desde em sua estreia em 2001.

O sucesso do Taiko no Tatsujin fez a Namco até desenvolver um projeto paralelo, lançado para Nintendo, que foi o Donkey Konga, em que o controle foi adaptado para bongos. Você batia do lado direito e esquerdo e também batia palmas. Infelizmente, esse "spin off" só durou três edições se encerrando com o jogo Donkey Konga 3, depois disso foram produzidos outros jogos usando o bango como Donkey Kong Jungle Beat.

TaTaCon – O controle do Taiko no Tatsujin

A grande graça do jogo é no controle (tanto no Arcade como nas suas versões caseiras). Você usa um tambor estilo japonês, com duas plaquetas, batendo do lado direito e do lado esquerdo, de acordo com as os comandos da música no jogo.

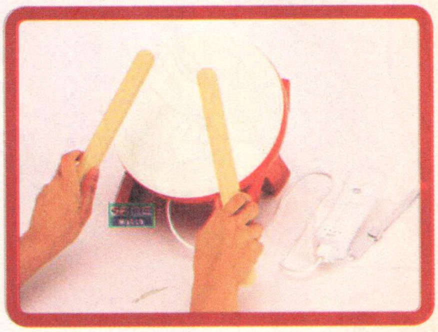
O controle, adaptado para Playstation 2 e Wii, são encaixados no videogame como um acessório normal. No caso do Wii, o TaTaCon é encaixado no Wii Remote, na mesma saída em que é encaixado o nunchak e o classic control. No Nintendo DS, as plaquetas foram substituídas por duas canetas que você bate na tela touch. A versão mais sem graça fica para o PSP, em que adaptaram para os botões tradicionais, perdendo todo o "charme" do jogo.

J-Music! Animê! Dorama! E muito mais!

Um dos vários motivos de o jogo ter caído no gosto do jogador japonês (entre eles a própria mística envolvida no taiko) foi a seleção de músicas que cada nova versão ganha.

Na parte de animês, temos os clássicos (como "Ai wo torimodose!", tema de Hokuto no Ken) até canções mais recentes, como "Hare Hare Yukai" de Suzumiya Haruhi no Yuuutsu. Isso sem esquecer Doraemon, Pokémon, Touch, entre outros que também marcam presença na série.

No gênero J-Pop, dependendo da edição, podemos encontrar "Sakuranbo" da cantora Ai Otsuka, "WON'T BE LONG!" da Koda Kumi e Exile, entre outros sucessos do mercado fonográfico japonês.

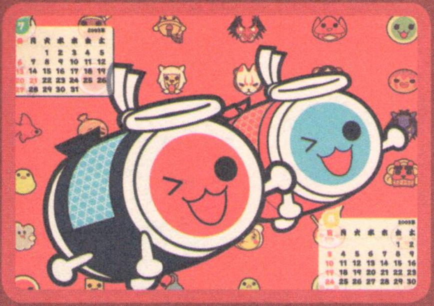


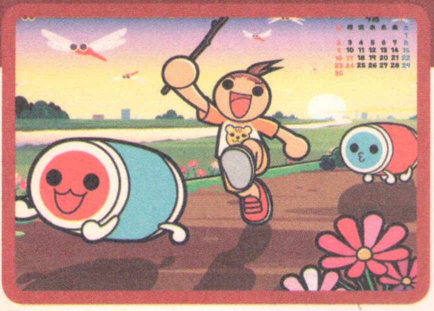
Além de trazer temas de animês, alguns doramas também têm sua vez em alguns jogos da série. Outro gênero sempre presente são os temas de jogos da própria Namco, como Brave Sword, Braver Soul de Soulcalibur II e Ridge Racer. Isso sem contar canções clássicas, além de canções originais feitas pela própria produtora.

Vale frisar que o mais popular dos gêneros são os animês, tanto que já até ganhou jogo só disso, para Playstation 2, batizado de Taiko no Tatsujin: Tobikkiri! ANIME SUPESHARU.

Taiko: Drum Master o jogo chega aos EUA

Em 2005 a Namco levou a sua franquia para a América e a batizou de Taiko: Drum Master.





太鼓の達人DS
namco

> "Um dos vários motivos de o jogo ter caído no gosto do jogador japonês (entre eles a própria mística envolvida no taiko) foi a seleção de músicas que cada nova versão ganha."

Para a versão americana, saem as canções japonesas de cantores populares e temas de animês e entram as músicas pop ocidentais.

Músicas como "Toxic" de Britney Spears, "ABC" de Jackson Five, "Material Girl" de Madonna são alguns exemplos da lista de músicas da versão americana. De animês temos canções como "Rock the Dragon", tema americano de Dragon Ball Z.

Mesmo trazendo uma seleção interessante e o controle TaTaCon, o jogo não emplacou, sendo o único produzido no Ocidente até o momento.

Don e Katsu – Os mascotes de Taiko no Tatsujin

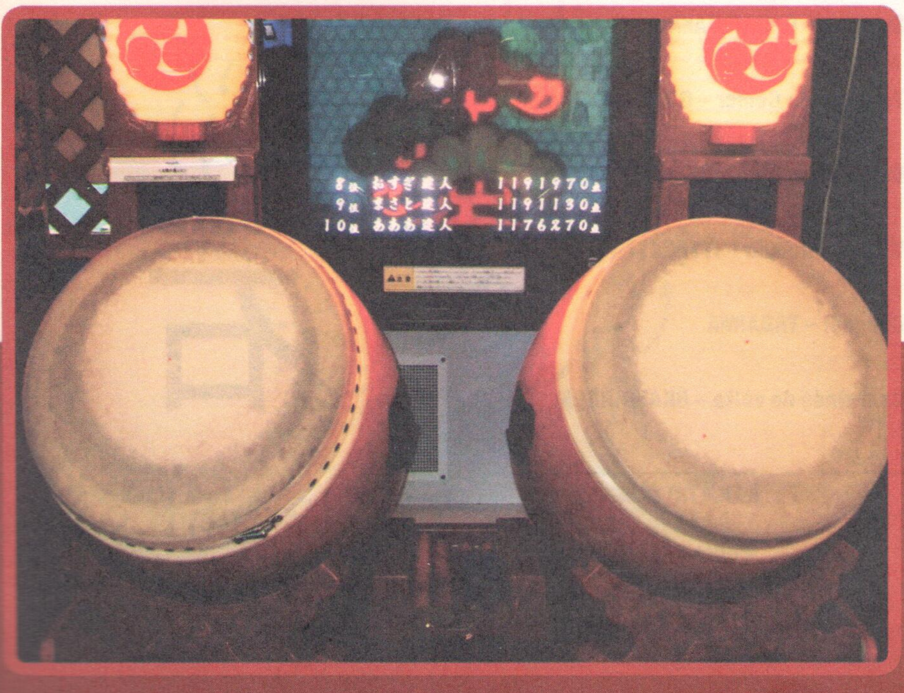
Os mascotes do jogo receberam o nome Don e Katsu, graças ao som produzido quando você toca taiko. Ironicamente, seus nomes também fazem um trocadilho com a culinária japonesa, pois Katsudon é um prato à base de carne de porco.

Taiko na cultura pop

O sucesso do jogo pode ser medido na sua participação – sempre presente - em animês, doramas e até filmes estrangeiros. O jogo dá as caras na despedida da orquestra do dorama Nodame Cantabile e também em sua versão animada, no episódio 13.

No filme Wasabi, com o Jean Reno, Taiko no Tatsujin também faz sua participação (com direito a um belo desempenho de Jean Reno em Tóquio, dançando Dance Dance Revolution). Fora isso temos ainda aparições em séries como Lucky Star e filmes como Encontros e Desencontros lançado em 2003, de Sofia Coppola.

元祖 お祭り系!
namco
5
太鼓の達人
祭
祭



Taiko no Tatsujin no Brasil

E não é que o fliperama de Taiko no Tatsujin está no Brasil? O parque de diversões Hot Zone importou Taiko no Tatsujin e colocou o aparelho nos mais balados shoppings do Brasil. No Rio de Janeiro, podemos encontrar Taiko no Tatsujin 3 no BarraShopping, enquanto em São Paulo podemos encontrar no Morumbi Shopping. Completamente diferente de jogar da versão caseira, se você tiver nessas duas cidades, não perca a chance única que é jogar Taiko no Tatsujin.

Curso RELÂMPAGO de Japonês

areae
escola de mangá
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

Aula 39

Professor: Kenji Kihara

EXPRESSÕES

Na aula passada nós aprendemos algumas expressões como dizer obrigado e pedir desculpas. Nesta aula aprenderemos as expressões tradicionais que os japoneses usam no dia a dia, mas que nós brasileiros não utilizamos em português.

Por exemplo, no Japão, é costume falar a palavra "**ITADAKIMASU**", que pode ser entendida como "vou me servir" ou "vou comer", sempre no início das refeições. Alguns leitores já devem ter ouvido essa expressão em desenhos animados, pois ela é muito utilizada no dia a dia japonês. E assim como a expressão **ARIGATOU** (OBRIGADO), ela também tem uma resposta pronta, que é "**OAGARINASAI**" e que significa "sirva-se". Quando a pessoa termina de comer, ela diz "**GOTISOUSAMA**". Ao pé da letra, essa expressão pode ser entendida como "Senhor Banquete" e é como se a pessoa estivesse agradecendo à comida do dia-dia, mas podemos interpretar como "terminei de comer" ou "estou satisfeito".

Existem mais expressões que só os japoneses utilizam. Quando a pessoa está saindo de casa ela diz "**ITTEKIMASU**" e a outra pessoa fala "**ITTERASSHAI**". Essas expressões têm significados similares a "Estou indo" e "Vá com cuidado", respectivamente. E quando chega em casa, a pessoa fala "**TADAIMA**", e a outra em resposta fala "**OKAERINASAI**", que significam "Cheguei!" e "Bem vindo e volta", respectivamente.

Às vezes, os japoneses, de tão acostumados que estão, falam essas expressões mesmo quando não tem ninguém por perto para responder.

Vamos ver como escrevemos estas expressões em japonês:

Vou me servir - ITADAKIMASU
いただきます
Sirva-se – OAGARINASAI
おあがりなさい
Terminei de Comer – GOTISOUSAMA
ごちそうさま
Estou indo / Vou sair – ITTEKIMASU
いってきます
Vá com cuidado – ITTERASSHAI
いってらっしゃい
Cheguei – TADAIMA
ただいま
Bem vindo de volta – OKAERINASAI
おかえりなさい

KANJI DO DIA:

Pedra – ISHI
いし- 石

RECAPITULANDO:

Vou me Serivr	Itadakimasu	いただきます
Sirva-se	Oagarinasai	おあがりなさい
Terminei de Comer	Gotisousama	ごちそうさま
Estou indo / Vou Sair	Ittekimasu	いってきます
Vá com Cuidado	Itterasshai	いってらっしゃい
Cheguei	Tadaima	ただいま
Bem Vindo	Okaerinasai	おかえりなさい

Pedra
石
いし
Ishi

Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

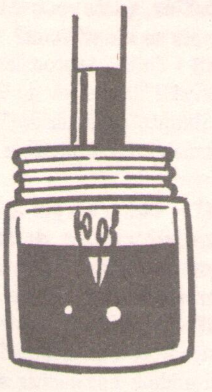
Aula 14

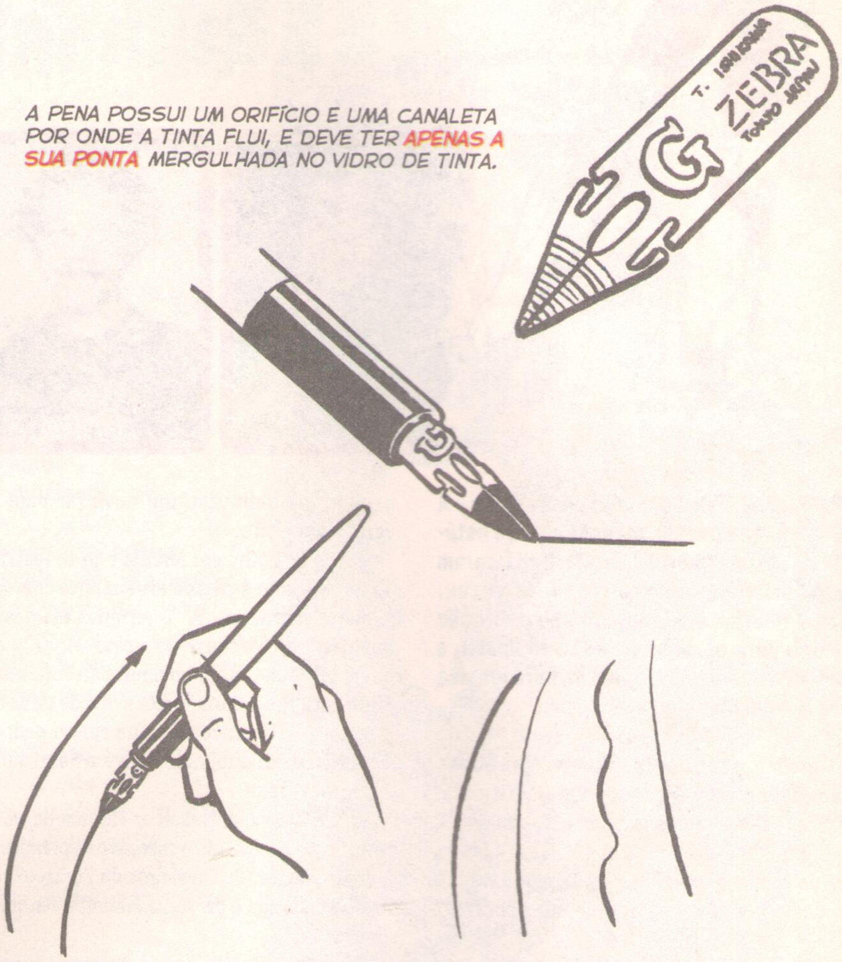
Por Arthur Garcia

ARTE-FINALIZANDO COM UMA PENA

OS BICOS-DE-PENA, OU SIMPLESMENTE "PENAS", SÃO PONTAS METÁLICAS QUE, ENCAIXADAS EM UM CORPO, SERVEM PARA FAZER O CONTORNO DO DESENHO A NANQUIM. EXISTEM DIVERSOS TIPOS, MAS A MAIS UTILIZADA É A PENA "G", CAPAZ DE PRODUZIR UMA GAMA VARIADA DE ESPESSURAS.

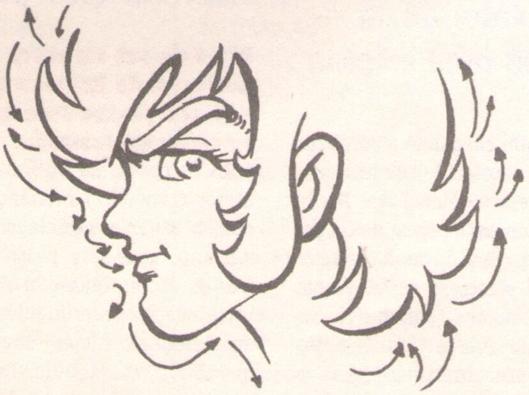
A PENA POSSUI UM ORIFÍCIO E UMA CANALETA POR ONDE A TINTA FLUI, E DEVE TER **APENAS A SUA PONTA** MERGULHADA NO VIDRO DE TINTA.





O MODO CORRETO DE SEGURAR A PENA É VISTO NO DESENHO AO LADO, E OS TRAÇOS DEVEM SER EXECUTADO DE BAIXO PARA CIMA E DA ESQUERDA PARA A DIREITA, A PARTIR DE MOVIMENTOS DO PULSO E DO BRAÇO.

QUANTO MAIOR FOR A PRESSÃO, MAIS LARGO SERÁ O TRAÇO. VARIANDO A PRESSÃO CONSEGUEM-SE LINHAS DE ESPESSURA VARIÁVEL.



CASO SEJA NECESSÁRIO, GIRE O PAPEL ONDE O DESENHO ESTÁ PARA FACILITAR A EXECUÇÃO DO TRAÇO.

AGORA É A SUA VEZ DE TREINAR, ARTE-FINALIZANDO TODOS OS SEUS DESENHOS. E LEMBRE-SE: A PRÁTICA TRAZ A PERFEIÇÃO!

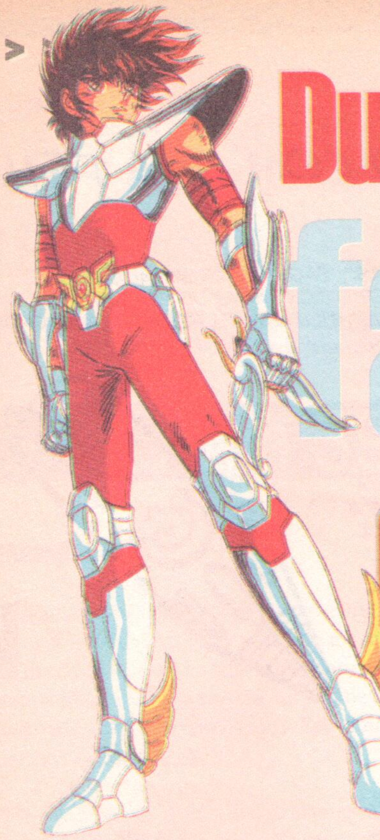
Fique Ligado!

Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<**Lição Anterior:** INTRODUÇÃO À ARTE-FINAL
>>**Próxima Lição:** MANUSEANDO O PINCEL

Dublagem em família

Por David Denis Lobão



Quando "Os Cavaleiros do Zodíaco – A Saga Inferno" foi dublada nos estúdios da DuBrasil, muitos fãs ficaram irritados com a troca de vozes. Outros ficaram aliviados, já que a direção voltaria para as mãos de Gilberto Baroli, o diretor da dublagem original da Gota Mágica para a Rede Manchete em 1994.

Gilberto voltou aos estúdios graças ao filho, Hermes Baroli, um dos donos do estúdio DuBrasil, onde também é sócia sua mãe – e ex-esposa de Gilberto – Zodja Pereira. Com os três no comando, a dublagem da saga agradou em cheio aos fãs, e "Cavaleiros do Zodíaco" ganhou em definitivo um novo lar para sua versão brasileira.

Mas o trabalho em família não se restringe a isso. Gilberto é casado atualmente com Rosa Maria (a narradora de "Guerreiras Mágicas de Reyarth" e "Vampire Princess Miyu") com quem tem uma filha, Luciana Baroli (a voz da Shun-rei). Rosa Maria também é mãe de Letícia Quinto, que também trabalha com o padrasto Gilberto Baroli dublando a jovem Saori Kiddo, a Deusa Athena.

Quem disse que trabalhar em família não dá certo? A prova viva são o sucesso e os prêmios que a dublagem de "Os Cavaleiros do Zodíaco" recebem. Vida longa e próspera à família Baroli.

HERMES BAROLI – A voz do Seiya de "Os Cavaleiros do Zodíaco" e um dos diretores de dublagem da fase Inferno

Neo Tokyo - Como você começou seu trabalho como dublador? Quais seus primeiros trabalhos?

Hermes Baroli - Comecei em 1986 em "Superman IV", a partir daí eu fazia grande parte das crianças na dublagem como o Kenta em "Jaspion" e Manabu em "Jiraiya", ou ainda Will em "Lassie".

NT - Você já deve ter respondido muitas perguntas sobre "Cavaleiros do Zodíaco" e o Seiya. Por isto, por favor, faça um resumo de sua experiência na série, desde a dublagem na Gota Mágica até a direção da fase Inferno na Dubrasil.

HB - Começamos por volta de 1994 na Gota Mágica. Ninguém sabia do que se tratava a série e os capítulos iam chegando a contagotas. Só fomos saber o sucesso de que fazíamos parte depois da estreia na Manchete. Desde então fiquei conhecido como a voz do Seiya, todos os outros personagens da minha carreira ficaram em segundo plano, só se falava em Seyia. Em 2004 redublamos toda a série na Álamo, já sabendo do que se tratava e dos erros cometidos na primeira dublagem, que fizemos baseados na dublagem em espanhol, e com mais 10 anos de experiência na área. A fase santuário da saga de Hades também foi dublada na Álamo, foi uma delícia por ser uma continuação de um grande sucesso da nossa carreira. Mas a direção confusa e atropelada cometeu erros graves e a Álamo perdeu a série pra DuBrasil, que já havia sido testada na redublagem dos filmes antigos. Eu, como protagonista, não podia cometer nenhum erro, pois sabia que estava na berlinda. Me empenhei ao máximo, com muita atenção e cuidado. Queria ter todo o elenco na dublagem. Mas três profissionais se recusaram a dublar e um quarto profissional, que estava processando a distribuidora, foi cortado da série. Então fui atrás de vozes parecidas e talentos equivalentes. Fiquei muito satisfeito com o resultado. E ainda tive o prazer de reconduzir meu pai (Gilberto Baroli – o diretor da dublagem original da Gota Mágica) à direção da série. Creio que juntos, eu, meu pai e toda a equipe DuBrasil fizemos um ótimo trabalho.

NT – Dos animês e tokusatsus que você já dublou, quais você mais curtiu? Com quais mais se identificou?

HB - Foram tantos, tantos... Mas além do Seiya ("Cavaleiros do Zodíaco"), o Leiga do "Shurato", o Biker do "Winspector", o próprio Manabu no "Jiraiya", e muitos outros.

NT – Como surgiu a ideia de montar seu próprio estúdio de dublagem? Conte-nos um pouco da história do estúdio e seus principais trabalhos.

HB - A DuBrasil nasceu com o objetivo de recuperar a qualidade da dublagem brasileira, alçando-a novamente ao posto de "a melhor dublagem do mundo". Para isso precisamos formar novos profissionais pra ter variedade de vozes e atores mais especializados e sintonizados com esta arte. Hoje, com quase três anos de vida, a DuBrasil tem formado dubladores que são fundamentais para a dublagem de São Paulo. Hoje não há estúdio em Sampa que consiga fazer um filme sem usar algum aluno da DuBrasil. São profissionais que, além da qualidade técnica, desenvolvida na DuBrasil, têm também consciência ética e política, fazendo com que a dublagem recupere fôlego, harmonia e humor pra continuar brilhando e abrilhantando os filmes que chegam ao Brasil.

NT - Fale-nos um pouco sobre o curso de dublagem da DuBrasil e como por meio dele uma pessoa pode realizar o sonho de tornar-se um dublador.

HB - Os cursos da DuBrasil são apenas para atores (com DRT) e crianças, os únicos que podem atuar em dublagem. È um curso de um ano, com sete pessoas por turma, em que os atores têm aula de ética e política, programação neurolínguística e muita prática em desenhos, filmes, novelas, séries, documentários etc. etc. etc. Tudo o que um ator encontra em um estúdio de dublagem o aluno passa no curso da DuBrasil. Gravando sempre em estúdio e equipamentos profissionais, tendo aulas com diretores de dublagem de todos os estúdios. E ainda sendo avaliados por diretores de dublagem de todos os estúdios, o que facilita o acesso deste novo profissional ao mercado.

SAMURAI X

Sobakasu - Sardas

Dai kirai datta sobakasu o chotto
Hito nadeshite tameiki o hitotsu
Hevii kyuu no koi wa migoto ni kakuzatou to issho ni toketa
Maeyori mo motto yaseta mune ni chotto
"Chikuu" to sasaru toge ga itai
Hoshi uranai mo ate ni naranai wa

Motto tooku made issho ni yuketara nee
Ureshikute sore dake de

Omoide wa itsumo kirei dakedo
Sore dake ja onaka ga suku wa
Hontou wa setsunai yoru nano ni
Doushite kashira? ano hito no egao mo omoidasenai no

Kowashite naoshite wakatteru noni
Sore ga atashi no seikaku dakara
Modokashii kimochi de ayafuyana mama de
Sore demo ii koi o shite kita

Omoikiri aketa hidari mimi no PIASU ni wa nee
Waraenai episoodo

Sobakasu no kazu o kazoete miru
Yogoreta nuigurumi daite
Mune wo sasu toge wa kienai kedo
Kaeru chan mo Usagi chan mo
Waratte kureru no

Omoide wa itsumo kirei dakedo
Sore dake ja onaka ga suku no
Hontou wa setsunai yoru nano ni
Doushite kashira? ano hito no namida mo omoidasenai no
Omoidasenai no
Doushite nano?

Eu toquei ligeiramente essas odiadas sardas e suspirei
Meu pesado "amor colegial" se dissolveu claramente
Como um cubo de açúcar
O espinho encravado em meu magro peito penetrou mais adiante
E feriu muito mais do que antes
Astrologia não previu nada disso

Eu desejei que nós pudéssemos ir mais distante juntos
Seria alegre o suficiente para...

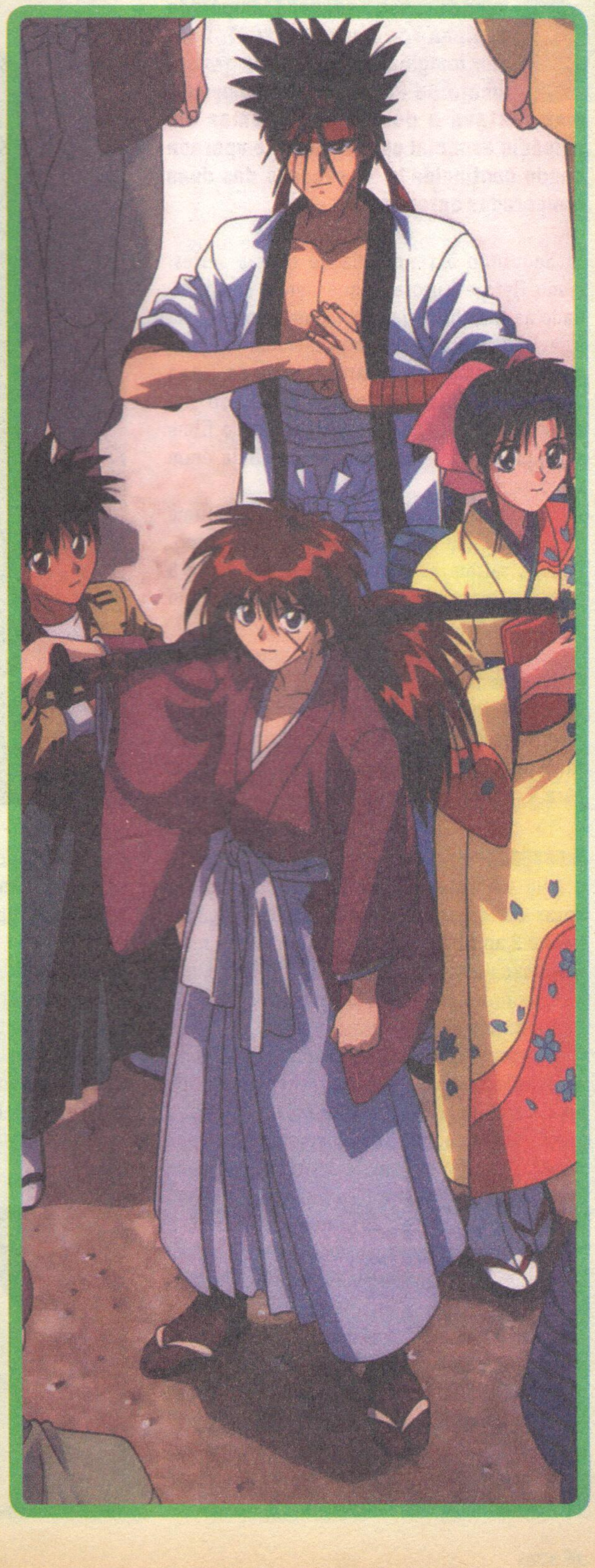
Recordações sempre são bonitas
Mas você não pode viver só com elas
Esta noite deve ser uma noite realmente triste
Mas por quê? De fato eu não posso me lembrar de sua face sorridente

Eu entendo quebrando separadamente e repondo junto
Porque essa é a minha personalidade
Com sentimentos impacientes e incerteza
Que apesar disso não são capazes de um bom amor

Eu perfurei minha orelha esquerda para esquecer
É um episódio sobre o qual eu não consigo rir

Contando o número de sardas
Abraçando as manchas e todo o resto
Mas o espinho que perfura meu peito não desaparecerá
Minha rã empalhada e o meu coelho
Sorriem e me confortam

Recordações sempre são bonitas
Mas você não pode viver só com elas
Era uma noite realmente difícil
Entretanto, desejo saber por quê?
Por que eu não posso me lembrar das lágrimas daquela pessoa?
Eu não posso me lembrar
Por que eu não posso?



Hana Yori Dango Final

Por Giuliano Peccilli

Quando acabou a segunda temporada de Hana Yori Dango em 2007, ficamos imaginando como seria o casamento de Makino com Doumyouji, mas restava a dúvida se teríamos um episódio especial ou mais uma temporada dando continuidade ao sucesso das duas temporadas anteriores.

Seguindo a tendência de outras séries, como Hero e Kurosagi, que deram continuidade às suas histórias deixadas em aberto na televisão, Hana Yori Dango também chegava aos cinemas. Para o lançamento de Hana Yori Dango Final, um pouco depois do fim da série em 2007, foi anunciado que o filme seria produzido, mas as notícias ainda eram meio vagas.

Saíram as primeiras notícias de que o filme se passaria em Las Vegas e em Hong Kong. Depois, saíram as primeiras notícias sobre a trama, passando-se tempo depois com Makino na faculdade.

Será que o filme iria corresponder à expectativa dos fãs? O resultado foi o recorde de vendas de ingressos em pré-venda na empresa responsável pelo filme em território japonês. Além disso, filas quilométricas nos cinemas para a grande estreia do filme.

O especial

Um dia antes da estreia dos cinemas foi ao ar um especial que emendava Hana Yori Dango 2 ao filme. Este especial era nada mais que um batepapo entre Makino e os F4, sobre os tempos de escola e o que aconteceu nesse período longe da televisão.

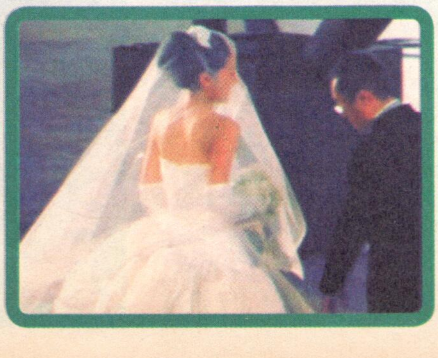
O especial termina com Doumyouji subindo ao palco do show do grupo Arashi e anunciando o casamento com a Makino na televisão japonesa. Em seguida, para demonstrar o amor por Makino, Doumyouji substitui Matsumoto Jun do grupo Arashi e canta junto com os demais integrantes as músicas "WISH" e "Love So Sweet", respectivamente os temas da primeira e segunda temporada do dorama Hana Yori Dango.

Para quem não entendeu a brincadeira, Arashi é a banda de que o ator e cantor Matsumoto Jun é membro, e ele faz o papel de Doumyouji em Hana Yori Dango. O especial explora um pouco essa brincadeira, principalmente por parte do Arashi comparar Doumyouji com Matsumoto Jun.

Dando início à contagem regressiva para estreia do filme, o especial deixa uma pequena amostra do que está por vir.

O Filme

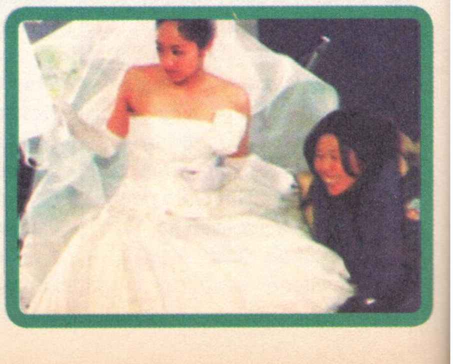
Os preparativos para o casamento de Makino e Domyoji estão sendo tomados pela Domyoji Kaede, até então mãe de Domyoji e víbora das temporadas anteriores. Trazendo a família de Makino para se hospedar no hotel, todos estão juntos para oficializarem a união dos dois.



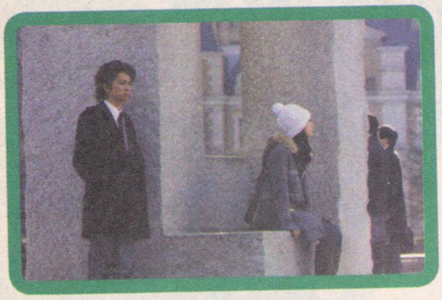
O Sorriso de Vênus

Para Kaede, agora que Makino se tornará membro da família, nada melhor que oficializar tal fato dando um tesouro da família Domyoji para a futura esposa de Tsukasa.

Ganhando o "Sorriso de Vênus", Makino tem em mãos um dos maiores tesouros do mundo e fica claramente desconfortável com a importância do presente. Makino não tem muito tempo de curtir a tiara, pois um bandido invade o quarto, roubando a joia mais preciosa da família Domyoji.



> *"Chegando ao hotel, eles se encontram com a ex-noiva de Tsukasa, Shigeru Okawahara. Ela os aproxima do dono do hotel, que acaba dando uma dica sobre o paradeiro da joia que estava em um leilão no mercado negro de Hong-Kong."*



Tsukasa, vendo toda a ação, inicia uma perseguição alucinante ao bandido pelos corredores do hotel. Fracassando em sua tentativa de resgate do objeto, Tsukasa percebe que as janelas do seu quarto que foram quebradas anteriormente, haviam sido "milagrosamente" consertadas e que ninguém do hotel havia visto o ladrão de joias.

Será que era um truque de Kaede? Makino e Tsukasa desconfiam do dono do hotel e o seguem numa viagem aos Estados Unidos.

Las Vegas

Os dois decidem se disfarçar para não chamar atenção da mãe de Tsukasa. Para isso, eles fingem serem meros mortais (o que para eles significa serem pobres).

Alugando um carro velho e ficando num hotel de estrada, Makino e Tsukasa rastreiam o hotel onde está seu alvo. Tsukasa não para de reclamar de sua nova condição financeira, mas é amparado por Makino, que tira a situação de letra.

Chegando ao hotel, eles se encontram com a ex-noiva de Tsukasa, Shigeru Okawahara. Ela os aproxima do dono do hotel, que acaba dando uma dica sobre o paradeiro do "Sorriso de Vênus": a joia estava em um leilão no mercado negro de Hong-Kong.

Tsukasa e Makino encontram Hanazawa Rui, Nishikado Sojiro e Mimasaka Akira, formando novamente o F4, e, juntos, partem rumo a Hong Kong.

Hong Kong

Makino e Tsukasa pedem ajuda financeira aos F4 para entrar no leilão sem levantar suspeitas entre sua família, e, pagando uma alta quantia, eles conseguem recuperar o "Sorriso de Vênus". Makino começa a desconfiar de que Rui não quer que ela se case com Tsukasa ao vê-lo conversando com um cara suspeito.

No avião de volta ao Japão, o casal acaba tomando um champanhe com droga e acorda numa ilha deserta.

Ao acordarem, Makino e Tsukasa ficam desesperados. Sem muita opção, começam a se acostumar com o dia-a-dia na ilha, tendo inclusive algumas discussões típicas de um casal. Depois de um bom tempo, eles são socorridos e levados de volta ao Japão.

O segredo é revelado

Em casa, Tsukasa e Makino encontram Kaede, que naturalmente seria a maior suspeita de toda essa confusão, mas, inusitadamente, ela revela que quem arquitetou tudo foi a família da Makino.

Kaede explica que os pais de Makino pediram para que ela inventasse aquele jogo, para ver se os dois realmente dariam certo juntos. O relacionamento de uma garota pobre e um garoto rico não teria muito futuro, por isso, tudo foi pensado para avaliar se o amor de Tsukasa e Makino seria tão grande a ponto de aguentar e atravessar tantos obstáculos.

O CASAMENTO DO F4

No lugar que Makino marcava encontro com Tsukasa em Tóquio, acontece o casamento-surpresa de Tsukasa e Makino. Todos os personagens da série fazem uma participação especial nesse casamento-surpresa.

Makino entra belíssima em seu casamento, mas fica decepcionada pelo fato de Rui não estar entre os presentes. Numa surpresa final, Rui aparece como o padre do casamento, dando a bênção para a felicidade dos dois. Esse com certeza é o encerramento que todos esperavam ver em Hana Yori Dango.

Por Guiliano Peccilli

Aya Hirano

A voz de Haruhi Suzumiya e Konata Izumi

Esse mês falaremos de um artista diferente na área musical da revista. Com certeza, você já deve ter se deparado com a famosa dança da música "Hare Hare Yukai", do animê Suzumiya Haruhi no Yuuutsu. Se a resposta foi não, pois bem, Aya também dublou e cantou a famosa música "Motteke! Sērāfuku" da série Lucky Star. Ficou fácil dessa vez, né?

Aya Hirano é cantora da gravadora Lantis, a mesma dos grupos JAM PROJECT e GRANRODEO. O destaque de Aya no mercado nipônico foi tamanho que a dubladora (seiyuu) ganhou até uma série de produtos estampando sua imagem. Isso acontece porque no Japão o trabalho de dublagem é extremamente valorizado, diferente do que ocorre em outras partes do mundo.

Lógico que uma dubladora se tornando cantora não é novidade, Aya apenas representa uma nova geração de artistas dessa categoria. Já tivemos casos como da série Macross, com Mari Iijima, ou também casos como Megumi Hashibara, que cantou boa parte dos animês em que também atuou como dubladora nos anos 1990 até hoje.

Perfil

Aya Hirano nasceu em 8 de outubro de 1987, na prefeitura de Chiba, no Japão. Aya é dubladora e cantora de J-Pop, sendo que já trabalhou em diversos animês, Visual Novels e comerciais para a televisão japonesa.

Durante os anos de 2002 e 2003, participou de um grupo de J-Pop chamado Springs e depois do fim do grupo. Ela só tentaria seguir novamente a carreira como cantora alguns anos depois, de forma solo.

Quando era mais nova, passou alguns anos nos Estados Unidos, antes de regressar ao Japão. Ela se juntou ao Tokyo Child Theatrical Group, uma divisão da Space Craft Produce. Aya começou participando de comerciais e depois como dubladora, sendo que seu primeiro papel foi no animê Tenshi no Shippo, dando vida à personagem Momo.

A estreia como protagonista e como cantora solo

Concluído o ensino médio, Aya se dedicou exclusivamente em sua carreira como dubladora e cantora. O momento de Aya chegou quando ela ganhou a chance de dublar a personagem protagonista da série Suzumiya Haruhi no Yuuutsu. Assumindo a voz de Haruhi Suzumiya, ela chamou atenção da mídia, ganhando popularidade, chegando a receber pelo seu trabalho o prêmio de melhor dubladora revelação no Seiyū Awards em 2006. Sua popularidade pôde ser sentida no mesmo evento em que ela concorreu nas categorias, melhor personagem (feminino) principal, melhor single e melhor suporte a personagem (feminino).

Breakthrough

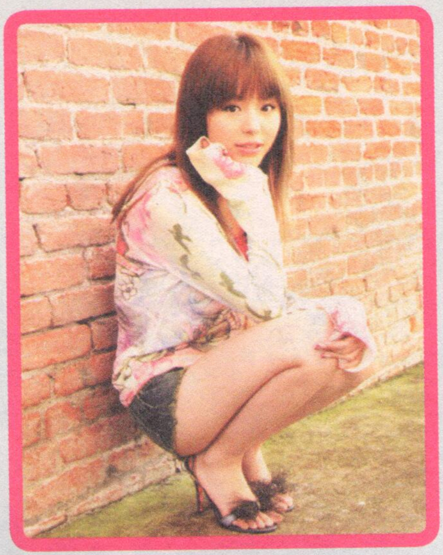
Seu primeiro single veio em março de 2006, com Breakthrough. Lançado pela Lantis, o primeiro single de Aya eram as faixas de abertura e encerramento do visual novel chamado Finalist, lançado para Playstation 2.

Bōken Desho Desho?

Lançado em 26 de abril de 2006, o segundo trabalho da Aya já era relacionado à série Suzumiya Haruhi no Yuuutsu. O single ficou em décima posição na Oricon, graças à popularidade da série e da dubladora.

Nana e Death Note

Nessa época, Aya crescia cada vez mais como dubladora, assumindo papéis mais importantes, como Reira Serizawa no animê Nana e Mina Amane em Death Note.



> "Aya crescia cada vez mais como dubladora, assumindo papéis mais importantes, como Reira Serizawa no animê Nana e Mina Amane em Death Note."

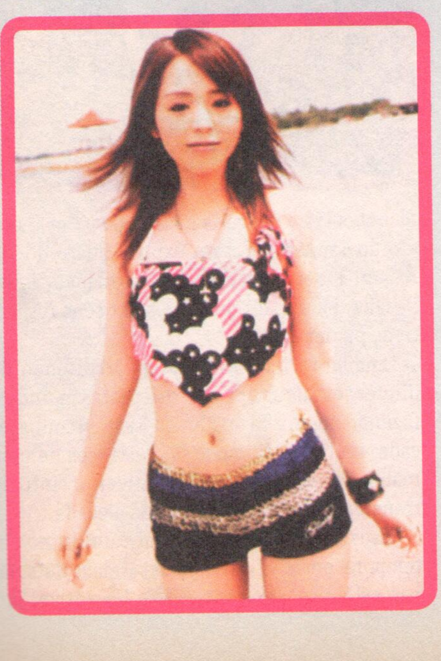
Isso sem mencionar os outros personagens que a dubladora fez em 2006: Kahlua e Tequila Marjoram em Galaxy Angel-Rune, Yoko Sasakura em School Rumble, Tarance Claw no filme Doraemon: Zeusdesu Naida, Sanae Nakajima em Sumomomo Momomo, Mahiro Muto em Busō Renkin e Pachira em Renkin 3-kyū Magical? Pokān.

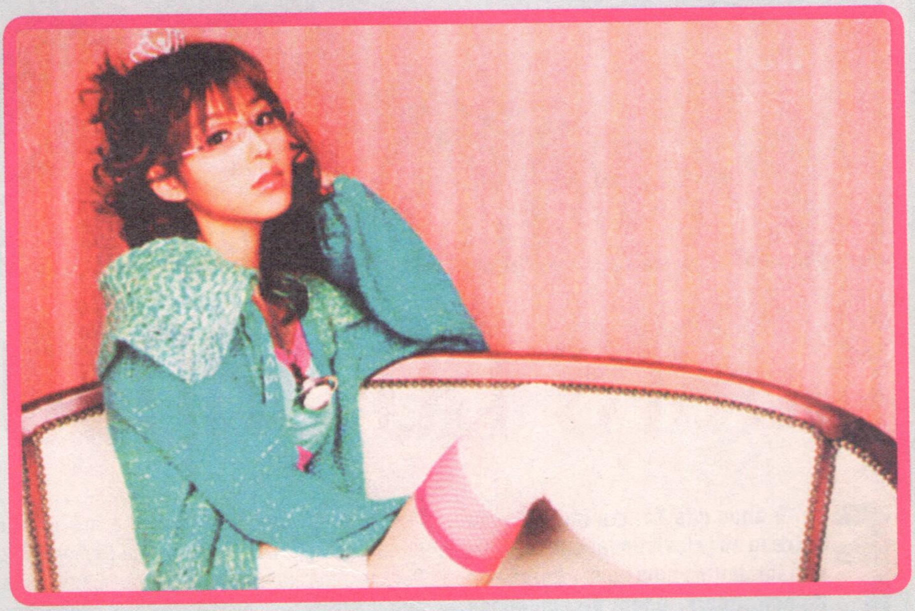
Love ★ Gun

No evento Anime Summer Live, realizado em 18 de março de 2007, Aya se juntou com elenco da série Suzumiya Haruhi no Yuuutsu, realizando a segunda edição do concerto Suzumiya Haruhi no Gekisou. Em 10 de outubro de 2007, Aya lançou seu quarto single.

Lucky ☆ Star

O grande destaque de 2007 na vida de Aya Hirano foi com certeza a personagem Konata Izumi da série Lucky ☆ Star. O animê foi o grande destaque de 2007, trazendo, com bastante humor, a vida de colegiais. A personagem rendeu a Aya o prêmio de atriz com melhor voz no Tokyo International Anime Fair.





ATUALMENTE

Uma das grandes expectativas do público nipônico é o retorno de Aya na voz de Haruhi Suzumiya no novo jogo de dança para o videogame Wii, chamado The Parallel of Haruhi Suzumiya. Esse é o segundo para o console, o primeiro jogo The Excitement of Haruhi Suzumiya foi o terceiro de uma série que começou no PSP.

Com tantos personagens de sucesso e uma vida como cantora começando, com certeza você ouvirá falar muito dela nos próximos anos.

Unnamed World

Em 23 de abril de 2008, Aya lançou o seu sétimo single, intitulado Unnamed Word. A música tema do single é o encerramento da série Nijū Mensō no Musume que foi exibida entre abril e setembro pela Fuji TV e produzida pelo estúdio Bones.

Riot Girl

O primeiro álbum gravado em estúdio de Aya, Riot Girl, reuniu os seus primeiros sete singles lançados pela Lantis. O álbum veio com quatorze faixas, sendo sete novas canções mais seus singles. Destaque para: "LOVE★GUN", "Hero", "MonStAR", "Ashita no Prism", "Bōken Desho Desho?", "Harmonia Vita", "For you" e "Hōshi no Kakera".

Namida Namida Namida

O seu mais recente trabalho foi lançado no dia 8 de outubro de 2008 e se chama "Namida Namida Namida". A música tema do single está sendo exibida como encerramento da série Hyakko, que estreou no mesmo mês no Japão e continua em exibição por lá. Aya faz uma das quatro heroínas protagonistas da série, a personagem Ayumi Nonomura.

10 anos da nova geração de Riders no Japão

Por Guiliano Peccilli

Faz 10 anos que Kamen Rider Kuuga estreou na televisão japonesa. Com ele, iniciou-se uma nova geração de Kamen Riders, cheia de mudanças se comparada com as versões de seu criador, Shotaro Ishinomori, que havia falecido em 1998.

É verdade que essa nova geração é bem diferente das séries originais criadas pelo Ishinomori e que séries como Kamen Rider Ryuuki conseguiram quebrar clichês existentes há mais de 30 anos, além de inserir novas características ao gênero Kamen Rider.

No Brasil, não sentimos esse retorno, já que as únicas séries exibidas por aqui foram Kamen Rider Black e Kamen Rider Black RX, as últimas séries do Kamen Rider da Era Showa (hoje, os Kamen Riders são separados em Era Showa e Era Heisei, que são períodos no Japão que um imperador vive).

No dia 25 de janeiro de 2009, estreou na TV Asahi a décima série Kamen Rider da Era Heisei: Kamen Rider Decade. Essa série veio não só em comemoração aos 10 anos do retorno do gênero, como também marca um retorno ao público mais velho – no qual geralmente ele é focado.

Trazendo o conceito de fusão de terras que lembra quadrinhos DC Comics e até mesmo do jogo Kingdow Hearts, a série Kamen Rider Decade impressiona por sua nova investida, que é revisitar as nove terras dos Kamen Riders anteriores a ele.

A série

Natsumi Hikari tem um sonho relacionado ao fim do mundo, onde uma batalha une todos os Kamen Riders diante de um inimigo que trará a destruição de tudo: Kamen Rider Decade. Não entendendo por que ele sonha isso dia após dia, Natsumi acorda com um caos na loja de seu avô, a Hikari Photo Studio.

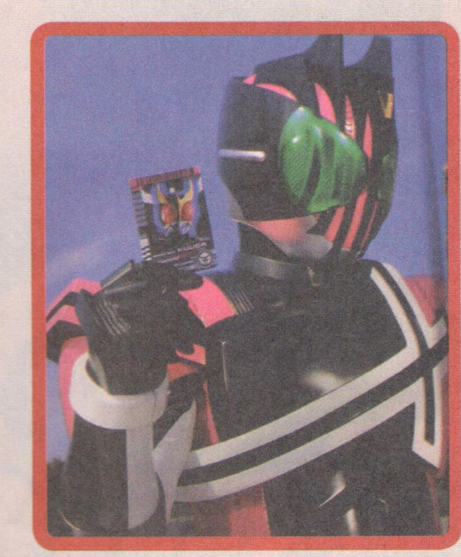
Várias pessoas estão reclamando das fotos tiradas pelo novo fotógrafo da loja, Tsukasa Kadoya. Eijiro Hikari, avô de Natsumi, explica que Tsukasa tira fotos que são verdadeiras obras de arte, mas não consegue convencer as pessoas que aquilo seja arte. Natsumi decide ir atrás de Tsukasa, já que ele está causando mal-estar da loja com os clientes. Ela o encontra num parque, tirando fotos das pessoas. No meio da discussão, acontece uma invasão de monstros que cria uma barreira entre Natsumi e Tsukasa.

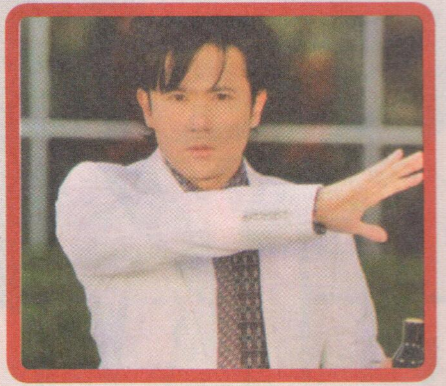
Tsukasa encontra Wataru Kurenai, o Kamen Rider Kiva (exibido entre 2008 e 2009), que conta o que está acontecendo. Mostrando nove planetas Terra em volta do décimo planeta que é o do Tsukasa, Wataru explica que todos os Kamen Riders precisam dele, o Kamen Rider Decade, para conseguirem salvar seus respectivos planetas.

Enquanto isso, Natsumi está correndo de diferentes monstros em diferentes mundos, fazendo quem é fã de Kamen Rider reconhecer cada um deles. No meio de destroços de uma realidade, ela encontra Decadriver, o cinto de transformação do Kamen Rider Decade.

Tsukasa encontra Natsumi num intervalo temporal entre dois dos planetas, mas Natsumi não está disposta a entregar o Decadriver por

"Para quem não conhece, Gambaride é um sistema de cards que você coloca num leitor do fliperama e joga contra outras pessoas."





ter medo que seus sonhos se tornem realidade, mas, depois de uma emocionante prova de confiança, ela entrega o Decadriver para Tsukasa.

Transformando-se em Kamen Rider Decade, ele atravessa cada uma das versões do planeta Terra, se transformando no seu respectivo Kamen Rider. Assim, sua primeira batalha é como Kamen Rider Kabuto, depois como Kamen Rider 555, por fim Kamen Rider Hibiki.

Wataru ressurge e diz que Tsukasa será o guerreiro que salvará os 10 planetas. Voltando para Hikari Photo Studio, Eijiro explica que os seres humanos são viajantes por sua natureza, mostrando um painel com alguns carros de polícia desenhados. Quando Tsukasa vai para fora do Hikari Photo Studio, descobre que se tornou um policial e que ele agora está no Mundo Kuuga, e assume o papel de Kamen Rider Kuuga.

Tsukasa está disposto a tirar fotos de todas essas terras paralelas e com isso encontrar a perfeição, além de trazer a paz ao universo.

Gackt: Journey through the decade

A Toei e a Avex impressionaram esse ano ao apresentar nada menos que Gackt como cantor da nova série. Popular no gênero J-Rock, Gackt com certeza fará muitos fãs assistirem à série Kamen Rider desse ano.

Durante a coletiva de imprensa, Gackt comentou que adoraria ser um vilão nessa nova série. Fica a deixa para a Toei, em colocar o cantor como grande vilão dessa saga comemorativa de 10 anos dos Kamen Riders.

Gambaride: sistema de cartas de Kamen Rider Decade

Para quem não conhece, Gambaride é um sistema de cards que você coloca num leitor do fliperama e joga contra outras pessoas. Os cards vêm em bonecos com seu respectivo Kamen Rider, com a possibilidade de reunir Kamen Riders da era Showa e da era Heisei num único jogo. Por isso, num sistema de duplas, semelhante a Marvel X Capcom, você pode utilizar, por exemplo, numa mesma batalha, o Kamen Rider Black e o Kamen Rider Den-o.

No caso de Kamen Rider Decade, o sistema ganhou um novo visual, principalmente os cards referentes à era Heisei. Intrigante é que a menos de uma semana da estreia de Decade, caiu um vídeo no Youtube, aonde alguém comprou o Decadriver e utilizou cards da Era Showa e os mesmos funcionaram. Ninguém sabe confirmar se os Kamen Riders antigos irão aparecer na série de televisão, mas o brinquedo fala os nomes e golpes do Kamen Rider antigos, como Black.

Kamen Rider G

As novidades não acabam em Kamen Rider Decade, já que a TV Asahi também está lançando Kamen Rider G, com Goro Inagaki do grupo Smap.

Lançado em 30 de janeiro, o especial foi feito em comemoração aos 50 anos da TV Asahi e traz, com bastante bom humor, essa reencarnação dos Kamen Riders que tem como poder o vinho, em sátira as cartas usadas em Decade.

O especial teve a participação de outros membros do grupo SMAP, além do próprio elenco da série Kamen Rider Decade.

Por David Denis Lobão

Fotos: Arquivo Cosplayers.net e Gabriel Dias (Cosplay Brasil)

Brasil vence

o Yamato Cosplay Cup Internacional 2008

"Um espetáculo visual, recheado de cores, efeitos especiais, muita criatividade e fantasia!", definiu após o Yamato Cosplay Cup (YCC) a coordenadora Carolina Michelli. De fato esta edição internacional do concurso melhorou em quantidade e qualidade em relação à anterior e mostrou a força dos cosplayers brasileiros e a melhora significativa dos estrangeiros.

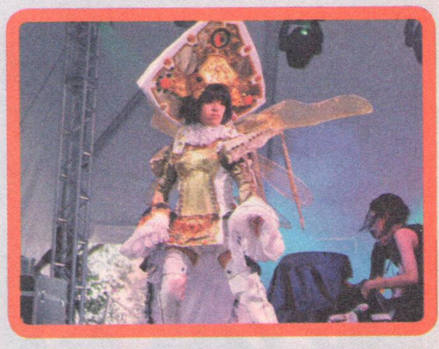
"Inacreditável", disse o juiz Marco Antonio de Oliveira após a apresentação de Gabriel Braz como Hulk de "O Incrível Hulk". O público gritava "Já ganhou" e "É campeão" e de fato parecia mesmo verdade. A apresentação levantou a platéia, que foi ao delírio.

Entre apresentações engraçadas, musicais e dramáticas, a plateia vibrou com o espetáculo visual apresentado. No total foram selecionados para a competição 12 países e 19 competidores, já que alguns brasileiros foram convidados para completarem o espetáculo com apresentações de criatividade e brilho. Com esta breve introdução, podemos definir o que foi o YCC Internacional 2008. Mas a seguir vamos trabalhar nos detalhes desta emocionante disputa.

Brasil campeão mundial

Os brasileiros já possuem fama de serem grandes cosplayers, eles já venceram importantes competições no Japão e na Venezuela, mas sempre em duplas. O grande diferencial do YCC é ser um grande campeonato individual disputado por pessoas dos mais variados países. Ali não é uma dupla com um apoiando o outro, o candidato está sozinho no palco pra mostrar o seu talento.

No primeiro Yamato Cosplay Cup a vitória ficou a cargo de uma argentina, mas desta vez veio o troco dos brasileiros, através de Gabriel Braz, mais conhecido como Hyoga, que com o seu Hulk esmagou os concorrentes com uma apresentação que fez a plateia delirar no Anime Dreams 2009, palco da competição deste ano.



Nos agradecimentos Hyoga foi sucinto e não poupou elogios à mãe, ao pai, à irmã e à namorada. Mas o mais surpreendente foi a promessa de que vai competir no ano que vem como Optimus Prime do filme "Transformers". Se ele fizer com o robô metade do que fez com o Hulk com certeza será o suficiente para fazer a plateia do YCC aplaudir de pé.

Países presentes e uma perda significativa

Doze países tiverem finalistas selecionados para a etapa 2008 do YCC. Foram eles: Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Equador, México, Panamá, Paraguai, Peru, Uruguai e Venezuela. Mas para o público que acompanhou as apresentações, pelo menos uma perda foi sentida.

O competidor Frederico Gonzalez do Uruguai teve sua passagem comprada, mas não chegou a São Paulo no horário que tinha comunicado a organização do YCC. Sexta-feira a etapa tradicional da competição ocorreu sem ele. No sábado ele apareceu no evento Anime Dreams, mas estava sem o cosplay. Com o apoio de administrações do site Cosplayers.net a organização do evento ia levá-lo até o hotel onde estava hospedado para que ele pegasse seu cosplay e fizesse as duas apresentações *neste dia* (originalmente apenas dedicado às apresentações livres), mas o competidor desapareceu e acabou não participando e não dando mais satisfações a organização do concurso.

> "Na sexta-feira (16 de janeiro de 2009) alguns problemas técnicos atrasaram o início e o desenrolar as apresentações do YCC no palco do Anime Dreams 2009."

Os juízes e os problemas técnicos

Na sexta-feira (16 de janeiro de 2009) alguns problemas técnicos atrasaram o início e o desenrolar as apresentações do YCC no palco do Anime Dreams 2009. Eles foram solucionados no sábado, quando tudo ocorreu de forma mais tranquila.

Na sexta, os juízes do tradicional foram coordenadores da Yamato Corporation: Ida Telhada, Tom Marques, David Denis Lobão, Marco Antonio Oliveira, Fernando Ávila de Lima, Carolina Michelli, Dana Guedes, Fernando Siqueira e Adriana Iwashita.

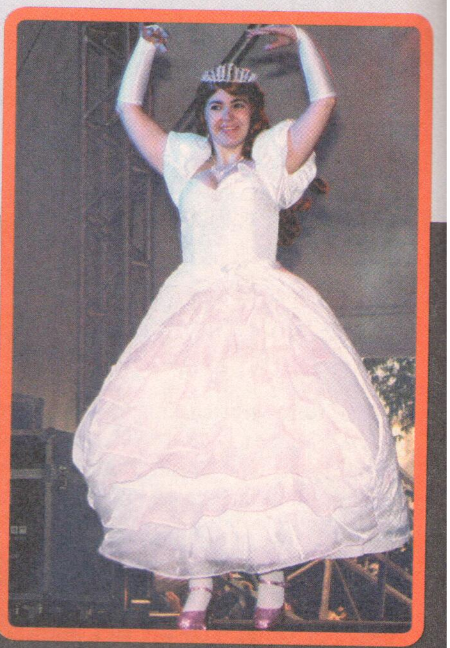
Já no sábado (dia 17) a categoria livre foi avaliada por Ida Telhada, Tom Marques, David Denis Lobão, Marco Antonio Oliveira, Fernando Ávila de Lima, Carolina Michelli, Dana Guedes, Jefferson Mello e Ricardo Assis.

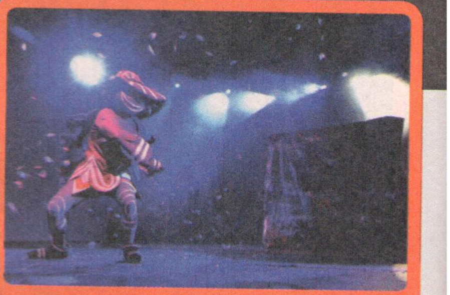
Por David Denis Lobão

As mudanças ocorreram para que Fernando Siqueira ficasse nos bastidores no domingo para ajudar a minimizar os problemas ocorridos na tradicional e para que Adriana Iwashita pudesse calcular as médias finais para que o resultado saísse na hora. Na sexta os problemas foram:

1. O projetor deu problemas, parando de funcionar em determinados momentos. O equipamento não ligou na apresentação da Argentina, por exemplo, que ficou sem seu vídeo e a refez no dia seguinte.
2. O laptop que rodava os vídeos travava toda hora e sumia o "cursor" do mouse, sendo necessário reiniciá-lo constantemente.
3. A chuva forte antes do concurso estragou alguns cosplayers como uma asa e prejudicou o início do concurso.
4. A máquina de fumaça quebrou durante o concurso, forçando a equipe de som a arrumá-la às pressas, causando mais atrasos, já que as apresentações dependiam dela.
5. Próximo ao final do concurso, a iluminação teve um superaquecimento, forçando o reinício do equipamento. O problema foi que o técnico tinha que ligar cada um dos refletores pessoalmente, o que causou um atraso final, faltando somente três apresentações pro encerramento.
6. Por fim colaboraram com o atraso as incertezas acerca do cosplayer uruguaio que estava no Brasil, mas não se apresentou pra concorrer no dias e horários estipulados.

> *"Na final internacional da edição 2008 o já tradicional prêmio especial de interpretação da Yamato Cosplay Cup foi julgado por um crítico de cinema de reconhecimento internacional."*





YAMATO COSPLAY CU
Categoria Livr

Os resultados finais

Na final internacional da edição 2008 o já tradicional prêmio especial de interpretação da Yamato Cosplay Cup foi julgado por um crítico de cinema de reconhecimento internacional. O prêmio especial de interpretação é uma premiação separada, que não interfere na classificação final do concurso, criado para premiar o cosplayer que tiver a melhor interpretação em seu desempenho no palco. Tradicionalmente, um convidado especial, do ramo das artes cênicas ou teatrais, é chamado para julgar o prêmio, e dessa vez o escolhido foi Luis Henrique, crítico de cinema credenciado pela MPAA (Motion Pictures Association of America). Luis também foi juiz da Mostra Internacional de Cinema de São Paulo e já participou da festa do Oscar e da mostra de Cannes. O primeiro lugar desta premiação foi para Marcelo Fernandes (Brasil), o segundo lugar ficou para Lucyana Reimão (Brasil) e em terceiro lugar ficou Carla Cangalaya (Peru). O campeão ganhou 300 dólares e as duas outras competidoras, 100 dólares cada.

Já o prêmio da categoria livre é dado à parte da premiação oficial, mas possui os mesmos jurados da premiação oficial. O campeão foi Marcelo Fernandes (Brasil), que embolsou 300 dólares, o vice-campeonato foi para Natalia Isabel Telias (Argentina), com 100 dólares, e a terceira posição para Stephanie Stagnaro (Chile), que levou também 100 dólares.

O grande prêmio oficial da competição consistia na soma das três notas (tradicional, livre e desfile – ou seja, a roupa do personagem) menos as penalidades que o cosplayer por ventura tenha tido (exemplos: atrasos, erros, falta em alguma atividade). O resultado final dado pelo júri foi a grande vitória para Gabriel "Hyoga" Braz Niemietz do Brasil, com seu cosplay de Hulk. Em segundo lugar ficou o mexicano Oscar Eufracio, e em terceiro veio a carioca Thaís "Yuki" Jussim.

> *"O resultado final dado pelo júri foi a grande vitória para Gabriel 'Hyoga' Braz Niemietz do Brasil, com seu cosplay de Hulk."*

Passeios extras

Além da competição, os cosplayers tiveram a chance de interagir no hotel, transformando o YCC não somente em um concurso de cosplay, mas também em uma convenção de cosplay, mas também em uma convenção entre eles, com direito a passeio pelo jardim japonês do parque do Ibirapuera, jantar no famoso restaurante Galeria dos Paes, de São Paulo, e um tour pelo bairro da Liberdade para ir até a sede da empresa Yamato Corporation, onde todos ganharam um kit com camiseta, crachá e outros brindes do evento, como revistas e mangás brasileiros. Por fim, após a competição, todos ganharam um troféu de participação no formato do logotipo do YCC. Ou seja, uma viagem inesquecível para todos os participantes, assim como foi um show inacreditável para todo o público do Anime Dreams 2009. Que venha o próximo YCC, com mais países, mais participantes e mais emoções.

A Combinação Perfeita

Por Helena Stumpf Morelli (Silver Lady)

Uma suave linha ondulada quebrou a nudez da tela. Azul levemente diluído em água, com um pequeno toque de verde, para começar. Mais algumas linhas da mesma combinação, depois outras cores. A mão parecia possuir inteligência própria, como se fosse um ser preso àquele corpo apenas por necessidade. Em poucos minutos, um dragão sorridente dançava no papel, como se estivesse feliz por ter sido criado. O homem ficou olhando o resultado com a testa enrugada. Depois, soltando um palavrão, amassou o papel que, para qualquer colecionador, valeria algumas centenas de ienes. Afinal, era um esboço do genial Yoshitaka Matsuo, um dos poucos artistas japoneses que conseguiam viver de sua arte.

Galerias disputavam seu trabalho, escritores imploravam para que ilustrasse suas obras e todo estudante de arte no Japão – alguns estrangeiros, também – sonhava em se tornar seu aluno. Mas pouquíssimos conseguiam esse privilégio, e menor ainda era o número daqueles que permaneciam até o fim do curso. Muitos saíam chorando, outros mandados embora pelo indignado mestre Yoshitaka, sob os piores insultos. Excentricidades de artista, desculpavam os membros de seu círculo. Era de se esperar, já que era exigente até consigo mesmo. Perfeição era a palavra mais comum para designar suas figuras fantásticas e cheias de energia. Mas essas figuras não passavam de mero suporte para a verdadeira motivação de Matsuo, as cores.

As cores eram suas senhoras, amantes inatingíveis que o enchiam de frustração e desejo. Durante toda a sua vida tentara alcançar a combinação ideal, algo que só via com os olhos de sua mente ou em sonhos. Mas suas mãos e seus olhos terrenos o traíam, os resultados ficavam sempre aquém do que esperava. Pior, ninguém compreendia, nem mesmo os outros artistas. Artistas, bah! Hoje em dia, qualquer apadrinhado que joga tinta em uma tela é chamado de artista. Nenhuma técnica, nenhum interesse em se aprimorar.

Estranho. Tinha certeza de que a cor que escolhera não era vermelho. E que vermelho feio! Limpou o pincel e voltou ao azul. Mas quando fez o primeiro risco, saiu amarelo. Que diabos estava acontecendo? Arrancou o papel do suporte, apanhou outro. Mas, quando pegou o pincel, para sua surpresa, o papel já estava pintado. O dragão azul ria para ele de novo e dançava no espaço em branco, tornando-se gradualmente roxo, depois vermelho, depois rosado.

_Que está fazendo? _gritou para o animal _Não é assim que tem de ficar! Volte às suas cores originais!

_Quem você pensa que é?_urrou o dragão numa voz rouca _O rei do arco-íris?_ele saiu do papel e foi crescendo sobre a mesa, a cabeça encolheu e se transformou na de um velho careca de olhos fechados, que riu de Matsuo, derrubando-o da cadeira.

Para horror do artista, as tintas saltavam dos vidros e dançavam para todos os lados, borrando tudo à sua volta, incluindo ele mesmo, fundindo-se em misturas feias apesar de seus protestos, tornando-se arroxeados, marrons e acinzentados.

_Não, não, não, não!!! _ desesperado, Matsuo passava as mãos pela mesa, pelos papéis, pelo próprio corpo, como se pudesse assim impedi-las de se misturarem. Estava cercado de pessoas - seu agente, seus fregueses, os frequentadores de suas exposições, seus antigos alunos, todos que costumavam lisonjeá-lo agora o olhavam com desprezo, resmungando:

"Que trabalho horrível... Não tem talento nenhum, uma porcaria... Não merece ser artista... Essa é a pior combinação de cores que já vi... Devia ser proibido de pintar..."

_Essa não é a combinação perfeita! Ainda não cheguei lá! Vocês vão ver! Vocês vão ver!

Ouviu uma risadinha musical e baixou os olhos. Uma garotinha de três anos estava ajoelhada no chão diante dele, desenhando com lápis de cor. Ela sorriu-lhe e mostrou o papel:

Olha, papai. Desenhei pra você ofereceu a folha, com um desenho malfeito de uma casinha, e de dois bonecos de mãos dadas, em vermelho, amarelo, verde e laranja. Os riscos a lápis se mesclavam em vários pontos do desenho, formando feias manchas marrons. Como pudera ter uma filha tão imbecil?

Avançando com fúria, arrancou o papel das mãos da menina e rasgou-o em pedacinhos.

_NÃO DESENHE NUNCA MAIS! ESTÁ OUVINDO?! VOCÊ NÃO SABE DESENHAR!!!

Agarrou o estojo de lápis de cor e quebrou-os, um por um, sentindo um estranho prazer em ver o rosto da filhinha riscado de lágrimas, a vozinha soluçante jurando que nunca mais desenharia, não queria que o papai ficasse zangado. Ela cresceu, se transformou na mulher que era da última vez que o vira, depois em sua ex-esposa. Mal podia perceber a diferença entre as duas, tão parecidas eram em sua tristeza. Duas mãos agarraram o pintor pelos ombros, puxando-o violentamente para trás, um rapaz que ele não conhecia gritou-lhe na cara:

_Eu nunca mais consegui pintar, depois que você me expulsou! Você arruinou a minha carreira!

Matsuo repeliu-o com um safanão, fazendo-o cair sentado.

_Não sei quem você é, mas se eu o expulsei certamente lhe fiz um favor. Não aceito alunos que só sabem desperdiçar material e não compreendem as sutilezas da verdadeira arte.

O garoto revoltado emagreceu e se transformou num rapaz mais velho, de cabelos pretos e usando abrigo.

_Acha que só você sabe pintar direito? _ censurou _Mas você não tem nem mãos.

Para seu horror, Matsuo percebeu que seus braços haviam sido quebrados na altura do ombro. Estavam agora destroçados no chão, agora, transformados em pedaços de lápis de cor quebrados por ele mesmo.

_Você não se arrepende de ter destruído os sonhos de tantos jovens? _ perguntou uma voz rouca. Era o velho que lhe aparecera na forma de dragão, usando agora um quimono marrom e chapéu. Atrás dele, estavam uma mulher alta com os cabelos presos num coque desleixado, o rapaz de abrigo e uma figura menor, que Matsuo não conseguiu identificar.

_Vocês são todos incompetentes! Ninguém compreende as cores como eu! Somente eu posso lidar com elas! As cores são minhas!

A mulher olhou para o lado e suspirou:

_É isso, senhorita.

O vulto menor tornou-se mais nítido, era uma menina - ou uma boneca? - de olhos vermelhos. Que olhos feios aqueles, tão parados, de um vermelho tão berrante... mas o quimono dela... ah, o quimono!

A menina recitava alguma coisa sobre sombras perdidas e desprezo pelas pessoas, mas ele não prestava atenção. Seus olhos estavam fixos no quimono preto, nas cores delicadas que saltavam da peça de roupa. Vermelho com laranja, azul escuro com azul claro... Era isso! Era isso! Tinha que reproduzir aquilo, antes que fugisse da sua vista, tinha que pegar um pincel... arrastou-se no chão e apanhou um com a boca, os olhos procurando freneticamente uma folha de papel, qualquer coisa para...

> “A menina recitava alguma coisa sobre sombras perdidas e desprezo pelas pessoas, mas ele não prestava atenção.”

Foi quando a menina ergueu o braço e as cores voaram em sua direção, envolvendo-o. As cores que ele buscara toda a vida flutuavam em sua direção na forma de flores maravilhosas, envolvendo-o, tirando-lhe o ar, borrando-lhe a visão, fazendo seu coração parar de bater.

****

Quando a visão clareou, percebeu, aliviado, que recuperara os braços. Estava deitado em alguma coisa dura, sob um céu escuro de cor indefinida. Lá de cima, uma estranha flor composta por formas geométricas fornecia a única fonte de luz... ou seriam buracos numa abóbada escura? As únicas cores naquele mundo estavam nos olhos e no quimono da menina, que remava. Ficou estendido no fundo do barco, olhando-a, sem medo, sem revolta, apenas com a calma de quem aceita um destino inevitável.

_Você é a Jigoku Shoujo, não? _deu um sorriso amargo _Ouvi falar de você, mas achei que fosse uma lenda urbana. Quem a enviou? Foi a minha ex-mulher? Foi... Kumiko?

_Sua ex-mulher tem outro homem agora. E sua filha o ama demais para enviá-lo ao Inferno, apesar do que você fez com elas. Foi um dos seus ex-alunos que me contratou. _Enma Ai apontou um vulto que surgia à frente deles, como uma estátua na neblina: _Lembra-se dele?

Matsuo olhou a figura jovem, sem muito interesse. Era o rapaz que gritara que não conseguia mais pintar por sua causa. Matsuo abanou a cabeça. Tivera muitos alunos, não podia se esperar que guardasse todos os rostos...

_Não me surpreende._a voz e a expressão de Ai eram indecifráveis. Suas palavras podiam tanto expressar censura ou tristeza como uma simples constatação__Você nunca prestou atenção às pessoas, tão perdido estava em sua busca pelas cores ideais. Infelizmente, não há muita cor neste mundo.

Não faz mal. os olhos dele estavam fixos no quimono, nas flores coloridas que traziam a morte. Finalmente encontrara as combinações de cores que idealizara, mas não por suas mãos. Deveria ter imaginado que pertenciam a um outro plano, que dedos mortais não poderiam alcançá-las _Agora sei que não vou conseguir pintar nunca mais.

_Este rancor será levado para o Inferno...

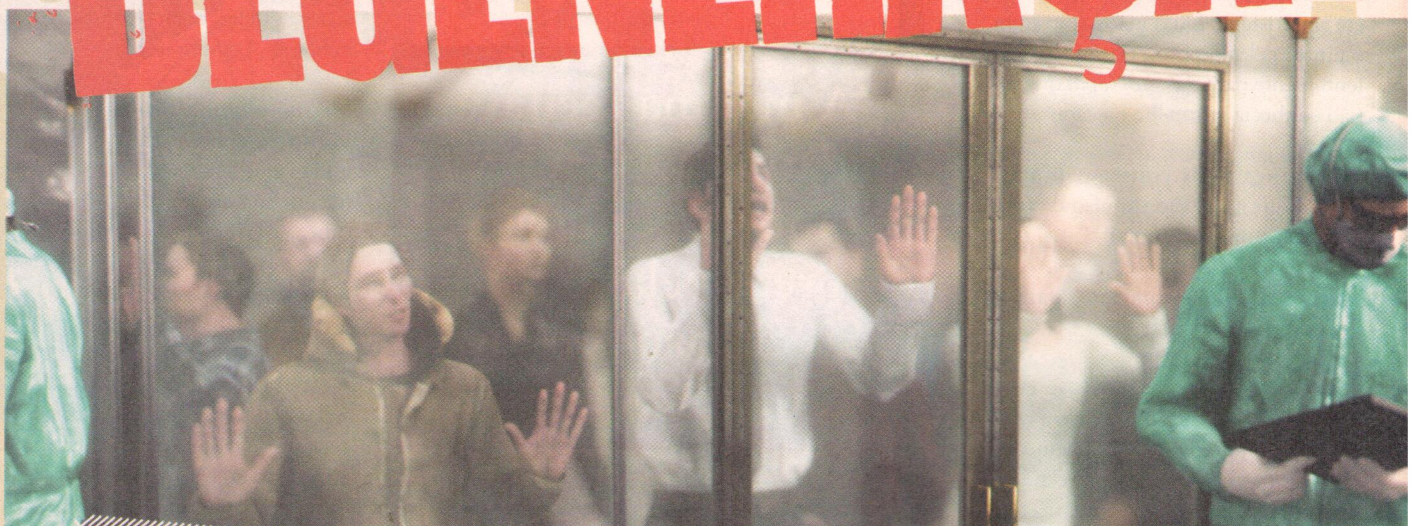
MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE

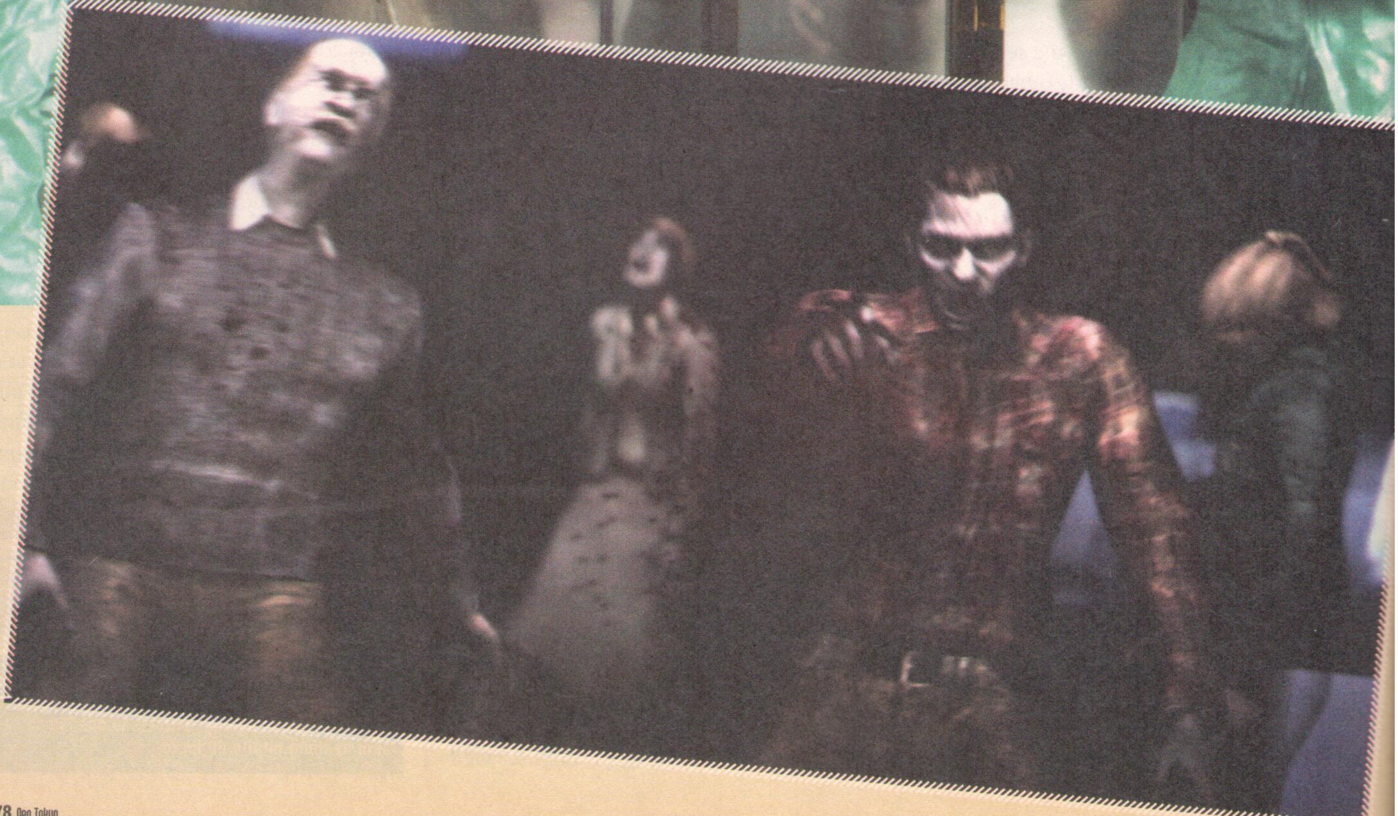
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Nota: A obra Jigoku Shoujo (ou Hellgirl) pertence exclusivamente ao seu criador. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

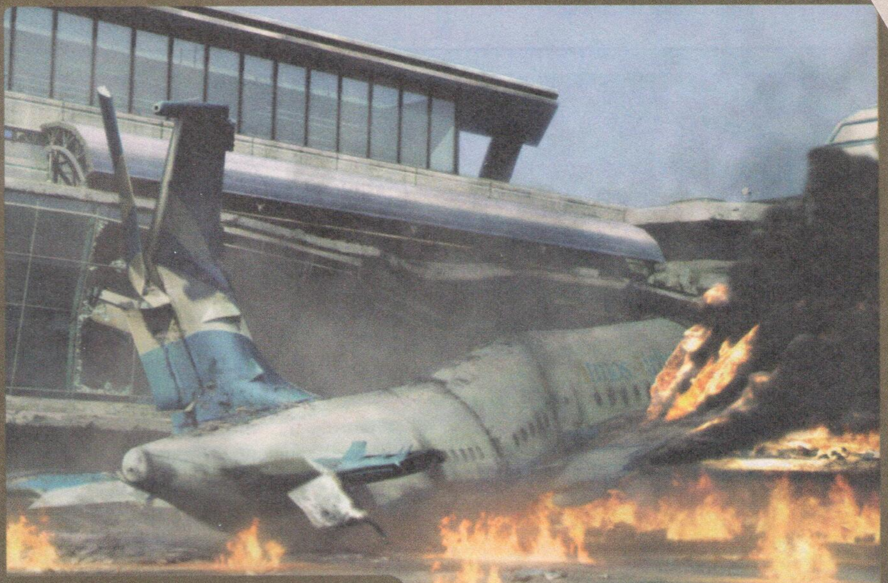
Divulgação

Resident Evil
DEGENERAÇÃO





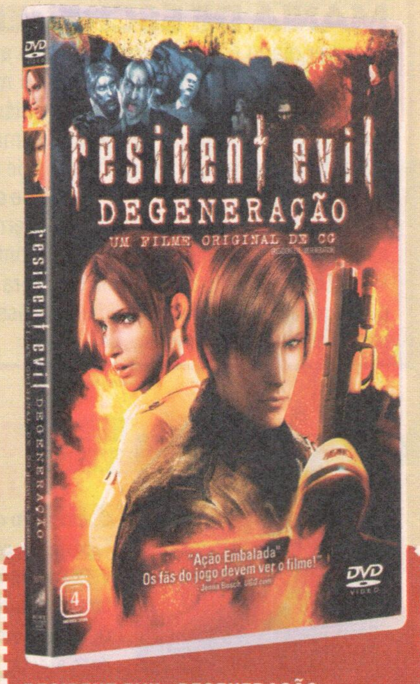
Algo sem precedentes vem à tona. A suspeita de terrorismo biológico leva os passageiros de um aeroporto dos EUA viverem uma das piores experiências de suas vidas.



Para os fãs do jogo e adaptações cinematográficas de Resident Evil, a primeira animação da série Resident Evil – Degeneração (Resident Evil – Degeneration) gera grandes expectativas. Lançado apenas nos cinemas japoneses, o filme ficou em primeiro lugar durante vários dias e chega ao Brasil exclusivamente em DVD.

Esta é a primeira adaptação do jogo para os cinemas totalmente animada e com a história baseada em personagens do jogo. Em Resident Evil – Degeneração, Lion e Claire, dois sobreviventes do Incidente Umbrella, ocorrido no jogo Resident Evil 2, se reencontram para combater um perigo ainda maior. Produzido por Hiroyuki Kobayashi, diretor de Resident Evil: Apocalipse, esta incrível animação é dirigida por Makoto Kamiya.

O DVD traz os especiais: A Geração de Degeneração, Perfis dos Personagens, Erros de gravação das vozes, Entrevista – Falso Leon e muito mais.

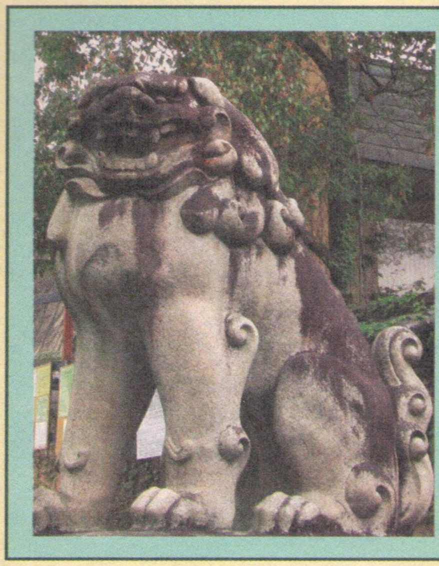

resident evil
DEGENERAÇÃO
UM FILME ORIGINAL DE CG
"Ação Embalada"
Os fãs do jogo devem ver o filme!
DVD

RESIDENT EVIL: DEGENERAÇÃO
(RESIDENT EVIL: DEGENERATION - 2008)
Gênero: Animação
Direção: Makoto Kamiya
Duração: 96 minutos
Ano de produção: 2008
Classificação indicativa: 18 anos
Formato: Widescreen Anamórfico
Idiomas: Português e Inglês (5.1 DD), Francês, Espanhol e Tailandês (2.0 DS)
Legenda: Português, Inglês, Espanhol, Francês, Chinês, Coreano e Tailandês

Por Minami Keizi

KAGAMI WARI

Kagami Wari é a quebra do tampão de barril de saquê fermentado (vinho de arroz) nas ocasiões festivas japonesas. O tampão é rachado com martelo de madeira. Depois, o saquê é servido entre os participantes enquanto rufam os tambores japoneses. O saquê usado é o fermentado, e não o destilado. É um ritual xintoísta.



KOMAINU

(CANINO GUARDIÃO DOS TEMPLOS) / SHISHI (LEÃO LENDÁRIO)

Nas entradas desses templos japoneses são colocados um par de imagens de komainu. Komainu significa cão proveniente de Koma (os antigos assim chamavam a Península Coreana). Dizem que, para ser mais preciso, deve-se chamar de Komainu a imagem com um chifre e de shishi o outro, que não possui chifre. Dizem que é também chamado de "Aun no shishi" (leão de "aun", ou seja, a primeira e a última vogal, ou o princípio e o fim, a inspiração e a expiração), estando um com a boca aberta e o outro, não.

MANIA DE ESCREVER DIÁRIOS

Escrever diário é tarefa escolar durante as férias, no Japão. Em 1895, passou a ser comercializado no mercado, chamado de "Diário de uso corrente", que era um diário de mesa. Dizem que este em 1920 alcançou a venda de milhões de unidades. Aliás, parece que esses dois modelos de diários ainda estão disponíveis no mercado. Esses diários no estilo agenda foram distribuídos aos soldados durante a guerra e eram inspecionados, considerados pretextos para controle de ideologias. Foram também utilizados em escolas para exercício de redação e enriquecimento de sensibilidades, passando a ser um hábito nacional escrever diários.

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1884 – Descobertos vasos Yayoi-shiki.
1886 – Afunda o vapor inglês Normanton nas proximidades de Kiushu.
1887 – Instalada a iluminação elétrica em Tokyo.
1888 – Estabelecido o hino nacional "Kimigayo".
1889 – Inaugurada a estrada de ferro Tokaidô.
Promulgada a Primeira Constituição do Império Japonês.
1890 – Destaca-se Kitazato Shibasaburo.
1891 – Estabelece-se o uso do metro.
1893 – Fundada a Companhia Mitsubishi.
1894 – O Japão declara guerra contra a China.
A armada japonesa derrota a China.
1895 – Toyota Sakichi inventa a máquina de tecelagem automática.
1896 – O navio-correio nipônico inicia a linha regular à Europa e aos Estados Unidos.
1897 – Instalada a siderúrgica Yahata;
1898 – Formado o primeiro Gabinete Partidário.

DEUSES DA FELICIDADE

O ano novo começa para os japoneses com a primeira visita a um templo (xintoísta ou budista) próximo. Ocasião em que se ora para afastar os sete males, atrair as sete felicidades e orar pela família e pelo mundo. Antigamente, o único feriado prolongado no Japão era o do Ano Novo. Por isso, havia os que aproveitavam esse período para visitar sete templos, começando no dia primeiro e terminando no dia sete. Assim, começou a tradição de Shichifukujin meguri ou visita a sete Deuses da Felicidade, que ainda hoje é praticada em várias regiões. Existem registros históricos de que eram realizados em Kyoto, na primeira metade do século XV, desfiles alegóricos tendo como tema os sete Deuses da Felicidade. Consta também que, ainda em Kyoto, os ladrões que roubassem um estabelecimento comercial disfarçados de sete Deuses da Felicidade recebiam prêmios do seu proprietário por trazerem boa sorte.

A QUEDA DOS SAMURAIS

A QUEDA DO XOGUNATO TOKUGAWA SE MOTIVOU POR CAUSA DA INFLAÇÃO GALOPANTE QUE DEIXOU O POVÃO NA PENÚRIA. SOMENTE OS DAIMIOS E NOBRES TINHAM A MESA FARTA. SEM SAÍDA, O ÚLTIMO DOS XOGUNS ENTREGOU O PODER AO JOVEM IMPERADOR MEIJI. MAS A SITUAÇÃO DO POVO POUCO MELHOROU. SOMENTE APÓS A DERROTA NA SEGUNDA GRANDE GUERRA É QUE O JAPÃO SE TORNOU A SEGUNDA ECONOMIA DO PLANETA.

IZUMONO OKUNI

NO JAPÃO, A ATIVIDADE PRINCIPAL ERA O CULTIVO DE ARROZ E TODAS AS ATIVIDADES, DESDE A FESTA DO PLANTIO ATÉ A FESTA DA COLHEITA, ERAM SEMPRE MARCADAS POR DANÇAS RELIGIOSAS. POSTERIORMENTE A ESSAS DANÇAS, REALIZADAS COM A PARTICIPAÇÃO DE TODOS, SURGIRAM OUTRAS COM INTUITO DE EXIBIR, ENTRETER, COBRANDO DOS EXPECTADORES PELO ESPETÁCULO. NO INÍCIO DO SÉCULO XVII, QUANDO A CLASSE DOS BURGUESES DAS TRÊS GRANDES METRÓPOLES – KYOTO, OSAKA E EDO – SOLIDIFICARAM-SE SOCIALMENTE, NASCEU A ARTE CULTIVADA PELOS PRÓPRIOS BURGUESES – A CHAMADA KABUKI. ESTA ARTE PARTIU DE KABUKIODORI, CUJO ELEMENTO PRINCIPAL FOI UMA MULHER CHAMADA IZUMONO OKUNI. NÃO SE SABE MUITO SOBRE ELA, APENAS QUE ERA FILHA DE UM FERREIRO LIGADO AO GRANDE SANTUÁRIO DE IZUMO, NA PROVÍNCIA DE SHIMANE, E QUE ERA UMA VIRGEM A SERVIÇO DAQUELE TEMPLO. PERCORREU VÁRIAS REGIÕES A FIM DE ANGARIAR FUNDOS PARA REPARAR O SANTUÁRIO.

NARAYAMA

NO JAPÃO ANTIGO, HOUVE UMA ALDEIA DE CAMPONESES CHAMADA NARAYAMA, ONDE O ARROZ BRANCO ERA ESCASSO. OS ALDEÕES, APÓS COMPLETAR 60 ANOS, ERAM LEVADOS PELO FILHO PRIMOGÊNITO PARA O TOPO DAS MONTANHAS E ABANDONADOS, PARA SEREM DEVORADOS PELOS URSOS. E OS JOVENS, POR SUA VEZ, ALIMENTAVAM-SE DESSES ANIMAIS. PORÉM, ESTE EPISÓDIO CRUEL NÃO TEVE SEQUÊNCIA. OS FILHOS NÃO SUPORTARAM ABANDONAR SEUS PROGENITORES, SÓ PORQUE FICARAM VELHOS.

AMOR AOS ANIMAIS DOMÉSTICOS

Há alguns séculos, por volta do ano de 1685, houve um xogun que estabeleceu por várias vezes uma lei chamada "Lei da Compaixão para com os animais", ordenando que todos tratassem os animais com amor, protegendo-os. É considerada historicamente uma péssima lei. De acordo com tal lei, até os gatos e cachorros deviam ser registrados e quem os maltratasse ou matasse era castigado. Devido a esse rigor, o povo de Edo passou a abandonar seus animais, deixando de criá-los. Como uma contramedida, o xogun construiu um canil onde abrigou mais de 50 mil deles, dando-lhes cuidados através de veterinários e especialistas.

A CAUSA

É surpreendente saber que numa época em que faltava à população arroz branco suficiente para suas três refeições diárias (na falta do arroz branco, alimentavam-se com arroz integral e outros), o arroz era oferecido aos cães. O motivo de o xogun tratar esses animais com tanto cuidado era que o seu primogênito falecera ainda em tenra idade após o que não conseguira ter outro filho. Certa feita, um monge aconselhou-o, dizendo que o motivo de ele não ter herdeiros é que na encarnação passada teria provocado muitos derramamentos de sangue. Se proibisse matanças e passar a defender os seres vivos, com certeza teria um herdeiro.

ARROZ COM NABOS

No início do século passado, o povo japonês passava fome e muitos morreram à míngua. Por escassez de comida, o governo japonês incentivou a imigração para outras paragens. Para aumentar o arroz branco, comida básica dos nipônicos, era misturada com nabos.

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TU
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

NOVA UNIDADE: FILIAL SANTA CRUZ!

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL SANTA CRUZ - Fone: (11) 5084-5074
R. Loefgreen, 934 - Próximo ao Metrô Santa Cruz

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

GAME OVER PLUS ANIME
CD-ROM PC PS2 PS3 XBOX360 PORTÁTEIS ARCADE
GAME OVER
CONFIRA O REVIEW NA REVISTA
PC PS2 PS3 X360 NDS PSP PS3 PS2 ARCADE MOBILE
GAME one
A NÚMERO 1 EM DIVER
GAMERS PRÓ
RESISTANCE 2
4 DETONADOS ARRASADORES
Legendary
Tomb Raider Underworld
190 JOGOS NO CD!!!
LORD OF THE CONQ
Inclui CD

ENFRENTE TODOS OS DESAFIOS

As revistas que trazem todos os lançamentos e dicas dos melhores jogos de PC, Playstation e X360 para você detonar seus games favoritos com muita ação e desafio.

NAS BANCAS!

EDITORA ESCALA

Nas bancas!
Pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

NeoTOKYO

A aventura que produz conhecimento

LEIA NA EDIÇÃO BRASILEIRA DA REVISTA GEO

Por **Tom Dauer** (TEXTO) e **Klaus Fengler** (FOTOS)

NAS ALTURAS DO NORTE

anco brilhante. Silêncio sem fim. E um acampamento com uma vista
onteante, no verdadeiro sentido da palavra. Em busca de montanhas
homem nenhum jamais escalou, Robert Jasper e Stefan Glowacz,
escaladores alemães, encontraram no Mar Ártico do Canadá, na
de Baffin Island, uma torre íngreme de granito, de 700 m de altura:
dão de rocha de seus sonhos

GEO
UM NOVO MUNDO DE CONHECIMENTO

ÍNDIA: Tratamentos de beleza viram febre em Mumbai

CHARLES DARWIN
e a evolução desvendada
Os passos do cientista pelo Brasil e a descoberta da origem das espécies

URSOS Os gigantes marrons de Kamchatka
DINHEIRO A invenção dos nossos meios de troca
CEGOS Eles veem, mesmo sem o sentido da visão
ORIGAMI Um duelo pela melhor dobradura

UM NOVO MUNDO DE CONHECIMENTO
www.revistageo.com.br

escala

Publicada em 20 países: Alemanha • Áustria • Bulgária • Croácia • Eslováquia • Espanha • Estônia • Finlândia • França • Grécia • Hungria • Índia • Itália • Letônia • Lituânia • República Tcheca • Romênia • Rússia • Suíça • Turquia